Este mes en el CD* de PlayStation: demos jugables de Grand Theft Auto, Pandemonium 2, Power Soccer 2, Courier Crisis y Frogger

* CD sólo válido en España

¡SORTEO EXTRAORDINARIO!

10 JUEGOS COMPLETOS NHL FACE OFF '98

Edición Oficial Española

PlayStation Magazine

Número 15

975 Ptas.

MC

PIRATAS DEL ASFALTO

GRAND THEFT AUTO

ANÁLISIS EXCLUSIVO Y DEMO JUGABLE

La revista PlayStation más vendida del mundo



IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP Dungeon

















ASYLUM STUDIOS





C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com

Editorial

¡Agotadas! Se esfumaron TODAS las consolas PlayStation durante las pasadas Navidades. Ni una quedó en los almacenes. Quién sabe cuántos «inconsolables» españoles se quedaron con las ganas de echarle mano a la gris de Sony, quién sabe cuántos habrán declarado «personas no gratas» a los Reyes Magos después de semejante afrenta...

La cuestión es que, en total, somos casi medio millón los que tenemos la consola en casa alegrándonos la existencia. Y si eres de los recién llegados y estás hojeando esta revista por primera o segunda vez, sé bienvenido, colega. *PSM* lleva un año largo de vida y sigue al pie del cañón, tan incombustible como Edu o el Curro del Caribe, para tenerte al corriente de la movida PlayStation cada mes.

En nuestro reportaje encontrarás las claves para interpretar ese jeroglífico que es tu consola hasta que le pillas el tranquillo. Todo es más sencillo de lo que parece. Y, si tienes dudas, escríbenos cuanto antes, que para eso estamos.

***Grand Theft Auto* ocupa la portada de este mes, junto con un extenso análisis y su hueco en la demo. El título, como verás, ha calado hondo en redacción. Pero debemos advertir que su ética (o su falta de ella) podría herir la sensibilidad de algún jugador. Eso de acumular puntos cuanto más gamberro eres... En fin, no digas que no te hemos avisado.**

Empar Revert

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?



*CD incluido sólo para su distribución en España.

Seis juegos para que te edifiques. Podrás realizar conjuros, repartir encargos, darle a la pelota, atracar tiendas o saltar sobre nenúfares como cualquier rana corriente y moliente. Nada, lo de todos los días.







Pandemonium 2 — **Jugable**
Continúa el desvarío con el dúo dinámico. Fargus estrena varita mágica, Nikki estrena volumen torácico y tú estrenas nuevas cotas de diversión.

Grand Theft Auto — **Jugable**
El juego ideal para los que consideran la cólera urbana un estado natural. Al resto del género humano, puede que le ponga la piel de gallina.

adidas Power Soccer 2 — **Jugable**
La última licencia adidas de fútbol es un auténtico quebrantahuesos. Ciertas entradas pueden hacer mucha pupa.

Courier Crisis — **Jugable**
¿Aquél del que escribimos «el *mensaka* de los noventa»? El mismo.

Frogger — **Jugable**
Un clásico arcade, pero con lifting en 3-D.

Yaroze: A Dog Tale — **Jugable**
Otra vuelta de tuerca al género de las plataformas: «*¿Andestá* mi perro?» No, no es broma.

Anuncio Yaroze — **Vídeo**
Más detalles sobre la PlayStation programable, aquí.

Sumario

31 marzo 1998

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Magda Roselló**
Webmaster: **Pilar Sans**

Maquetación Electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Óscar Caballero, Zoraida de Torres, Asunción Guasch, Arnau Marín, Carlos Robles, Ana Sedano, Carles Sierra, Daniel Turienzo, Dolors Fernández y Javier Vico.
Corrección: Carmen Arias

Dirección Editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A, Entlo. 2ª, 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Publicidad de consumo

Alba Fernández
C/ Monestir, 23. 08034 - Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74

Suscripciones

Manuel Núñez Tel: (93) 323 20 76

Redacción PlayStation Magazine

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, Esc. A, Entlo. 2ª
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: (93) 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita

MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23, 08034 - Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74 MC

Solicitado Control OJD





NEED FOR SPEED III



WARGAMES



CHILL

PRIMER CONTACTO

Need For Speed III 16
Need For Speed III lleva ventaja en la primera curva, pero ¿se proclamará rey absoluto de los circuitos?

WarGames 18
Licencia de la película *Juegos de Guerra*. ¿Igual de interesante?

Chill 20
Señoras y señores, otro rival para *Cool Boarders 2*. Y ahora, con su permiso, nos vemos abajo.



PREPLAY

Masters of Tëras Kasi 22
«Hace muchos años, en una galaxia muy lejana...» ya existían los *beat 'em up*.

Buggy 24
Miniaturas a lo grande. Nunca lo pequeño dio tanto de sí. La culpa, de Arcadia.

Deathtrap Dungeon 26
Una aventura en 3-D que llega con casi un año de retraso. ¿Qué tendrá de especial?

Resident Evil 2 28
Uno de los más esperados del año. Llega en mayo. Infestadiiiito de zombis.

Armoured Core 30
Combina *Blade Runner* y *Robocop* y lograrás un rival perfecto de *Mech Warrior*. En fin, nada que ver con el parchís.

Rascal 34
Te toca salvar el mundo (otra vez).

Theme Hospital 36
La continuación de *Theme Park*. Tenerte al mando sonrojaría a cualquier ministro de la sanidad pública.

Dark Omen 38
La secuela del juego de rol *Warhammer, Shadow Of The Horned Rat*. Infestadiiiita de zombis.

Riven 40
Otra secuela. Esta vez de *Myst*. Para veteranos.





MASTERS OF TERAS KASI.

MAXIMUM FORCE

BLOODY ROAR



GRAND THEFT AUTO.



DE LA A A LA Z.

PLAYTEST

Grand Theft Auto 58
Atropellos, secuestros, asesinatos... ¿Ya has contratado una buena póliza de seguros?

Bloody Roar 64
Beat 'em up en el que los luchadores se convierten en bestias. Extraño, pero cierto. Y útil.

Z 68
Especie de *Command & Conquer* pródigo en robots. Como mínimo, sorprendente.

Crime Killer 70
Un coche, una moto, un avión, mucho láser, arma nuclear y criminal suelto. Vaya panorama.

Critical Depth 72
Cien leguas de viaje submarino al fondo de PlayStation.

adidas Power Soccer 2 74
Secuela de una buena simulación de fútbol para PlayStation.

Steel Reign 76
¡Esto es la guerra! ¿Dónde me habré dejado el tanque?

Maximum Force 77
¿Cómo es posible? ¡Pero si a éste me lo cargué no hará ni dos segundos!

Shadow Master 78
Shoot 'em up 3-D en primera persona. Los gráficos, de miedo. El resto...

REPORTAJE

42

De la A a la Z 42
P de Periféricos, L de Lara, K de K.O., S de *shoot 'em up*, R de rol, Y de Yaroze, T de Trucos, M de...
¿Te acabas de agenciar una PlayStation? Pues consulta nuestra guía sobre lo que te has estado perdiendo hasta ahora. E de Esencial.

SECCIONES

Loading 6
Todas las novedades del mes.

Concurso 54
Ya sabes, con *PSM* siempre ganas.

Periféricos 80
Esas cosillas que le echan los tejos a tu consola.

Serie Platinum 82
Las últimas rebajas.

Trucos 86
Este mes te acribillamos con trucos para *C&C: Red Alert*.

Cartas 92
Envíanos tus sugerencias, críticas, quejas, dudas, felicitaciones...

En el CD 93
En la variedad está el gusto: *Grand Theft Auto*, *Pandemonium 2*, *Power Soccer 2*, *Courier Crisis* y *Frogger*.



Lucky Luke

Cabalgando a lomos de PSX



Infogrames pule los detalles de su diseño más reciente, *Lucky Luke*, un juego de dibujos animados en 3-D para PlayStation. No hace falta que te expliquemos quién es el protagonista de este título: medio siglo lleva ya con su sempiterna colilla entre dientes liderando su propio cómic. Ahora Lucky se pasea por la gris de Sony para acompañar a los consoleros más jovencitos en sus correrías: imagina un cóctel de plataformas con escenarios en 3-D, puzzles, disparos, exploración, saltos e incluso un curso intensivo de esquí...




Y aquí los responsables de la feliz idea.

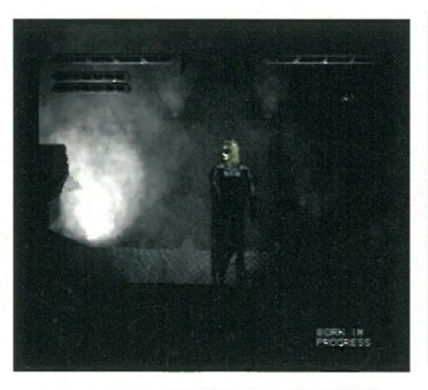


Batman & Robin

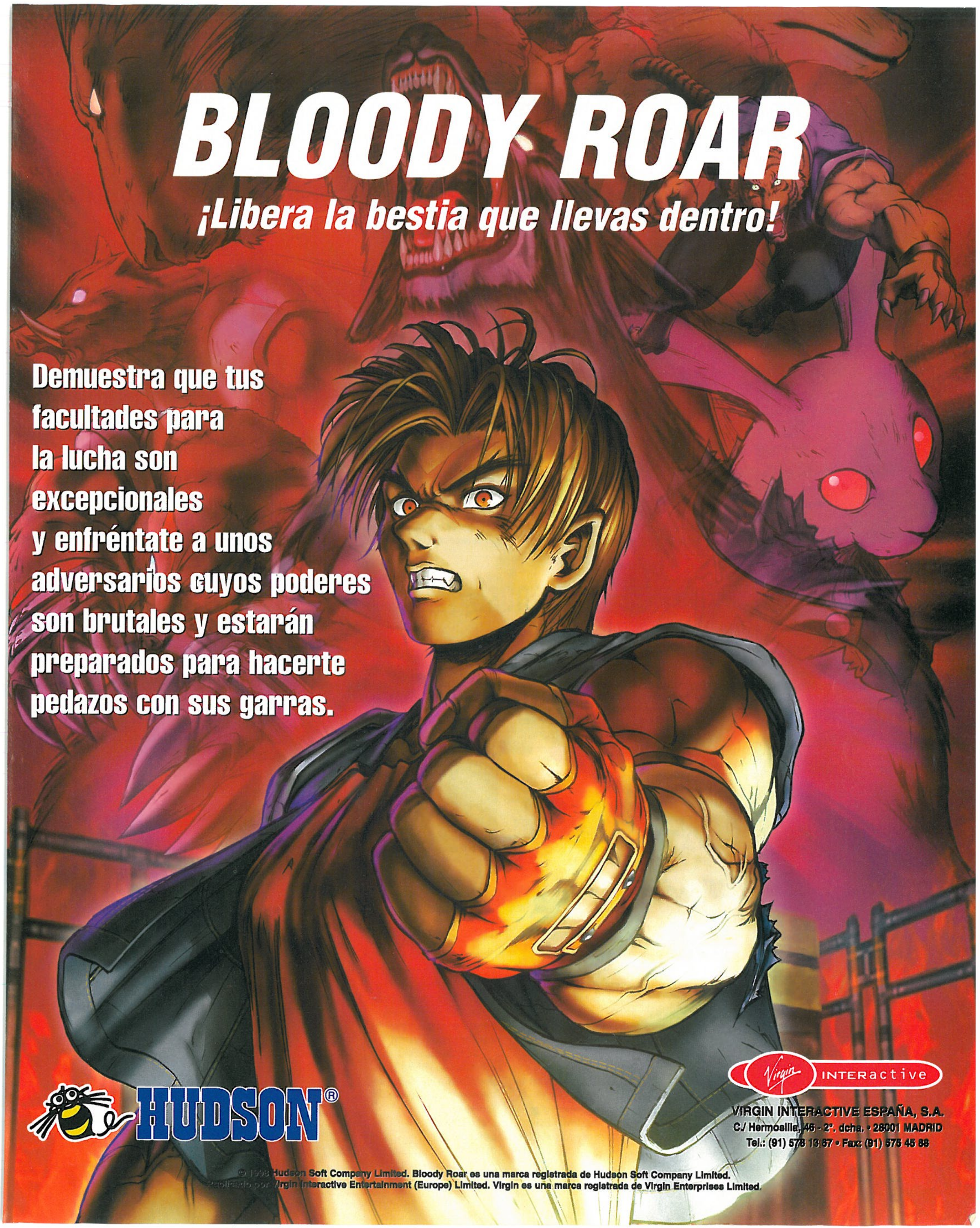
¿Más cómics?

Pues sí, más cómics. El dúo de capa y máscara une sus esfuerzos para combatir la creciente oleada criminal que asola la ciudad. Gotham City se abrirá de 3-D en 3-D a tus ansias de exploración en este *shoot 'em up* en tercera persona que New Software Center lanzará a finales de mes.

Podrás meterte en las mallas de Batman, Robin o Batgirl, a tu criterio. Cada uno de los súper héroes posee características propias. Pero, además, el juego te tienta con 17 armas y cinco tipos de munición por personaje. Muy prometedor.






BLOODY ROAR
¡Libera la bestia que llevas dentro!
Demuestra que tus facultades para la lucha son excepcionales y enfréntate a unos adversarios cuyos poderes son brutales y estarán preparados para hacerte pedazos con sus garras.
HUDSON®
Virgin INTERactive
VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A.
C/ Hermosilla, 46 - 2º. dcha. • 28001 MADRID
Tel.: (91) 578 13 67 • Fax: (91) 575 45 88
© 1998 Hudson Soft Company Limited. Bloody Roar es una marca registrada de Hudson Soft Company Limited.
Publicado por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Limited.

«TÚ TE VIENES CONMIGO» ¿CONSOLA GRATIS? ¿DÓNDE?

I-Man, una tienda barcelonesa especializada en PSX, sorteó en enero una consola PlayStation con dos mandos, tarjeta de memoria y cable RGB entre los aficionados que se acercaron a depositar su papeleta durante el mes de diciembre. A estas alturas, Marc Gasso, el ganador, ya lleva un par de meses dándole al pad.

Nosotros nos alegramos por él, y a ti te aconsejamos que estés al loro, porque habrá más sorteos. Si te viene de paso, prueba fortuna en el número 31 de la calle Parlament de Barcelona.



«Nada, eché la papeleta y pensé: *'Pa mí que me toca, oyes'*. ¡Y tocó!»

Y DURA, Y DURA... FFVII VA POR EL QUINTO MILLÓN

El célebre título de Square lleva vendidas cinco millones de unidades en todo el mundo desde su lanzamiento en Japón en enero del año pasado. Final Fantasy VII llegó a las costas yanquis en septiembre de 1997 y pisó tierra española el pasado noviembre.

Si eres un recién llegado al mundo PSX, es imprescindible que sepas que FFVII es una aventura épica inmensa, una superproducción para la consola gris, un juego de rol único, un 10 sobre 10 en PSM, un... En fin, un grande que se desarrolla en tres CD de historia no lineal. Cuenta con imágenes soberbias generadas por ordenador, una jugabilidad increíble y una animación espectacular.

James Armstrong, Consejero Delegado de Sony Computer Entertainment, nos informó acerca de las ventas de Final Fantasy VII en España: ¡65.000 unidades en sólo dos meses! 65.000 Aeris dando guerra por nuestras huertas y secanos... Hay que ver, no somos nada.

«Yo de aquí no me muevo»

Resident Evil 2 arrasa en Japón

No, no se trata de una cola de racionamiento de posguerra. Tampoco es la versión nipona del Cuponazo de la O.N.C.E. Estos señores se levantaron la mañana del 21 de enero, se adecentaron, y con los donuts en la cartera se resignaron a esperar como condenados hasta conseguir su *Resident Evil 2*.

El fin de semana de su debut en el mercado japonés *RE2* alcanzó la espeluznante cifra de 380.000 unidades vendidas, o sea, más del 60% de la producción inicial. El título de Capcom se pone así a la cabeza de los mejor vendidos de la historia del Sol Naciente.

El próximo 8 de mayo se lanzará en España *Resident Evil 2* en versión PAL. ¿Nos pondremos los ibéricos en fila india? ¿Nos apilaremos como los jugadores de rugby? ¿Convertiremos las tiendas en un *beat 'em up* en directo? ¿O se agotarán las unidades antes de que podamos siquiera perder la paciencia?





«Yo no *lime* de aquí hasta que no *complal* mi *Lesident Evil 2. Faltalía* más.»

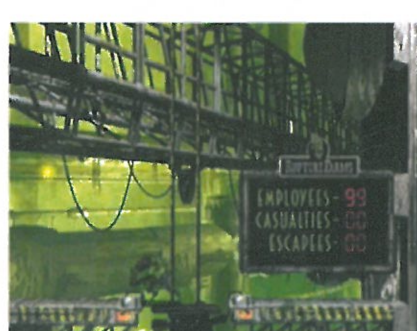
«¡Arriba las manos!»

Piratería al descubierto

La Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual (FAP) ha anunciado que durante 1997 se llevaron a cabo 1.187 intervenciones contra la piratería audiovisual, con la incautación de más de 4.000 videojuegos falsificados por un valor de 40 millones de pesetas.

La FAP afirma que la piratería disminuye y que el sector tiende a ser cada vez más profesional. Pues menos mal, porque no sabemos tú, pero a nosotros los únicos piratas que nos caen bien son los de *Overboard!* Y gracias.





PlayStation al poder

El mercado navideño a sus pies

Puede que seas uno de los 100.000 propietarios españoles de PlayStation que ingresaron en el mundillo PSX las pasadas Navidades. Si es así, bienvenido seas. En cualquier caso, formas parte de un colectivo de crecimiento dinámico. Según los índices de ventas registrados por Sony, el parque de consolas se acerca ahora peligrosamente a 500.000 unidades. La mayoría de las tiendas agotaron las existencias a finales de año y los Reyes Magos no dieron abasto para atender las peticiones, así que no queremos ni pensar cuántos seríamos si no se hubiese cortado el suministro.

Pero la *PlayStationmanía* no afectó sólo a España. En Gran Bretaña, por ejemplo, que ya rondaba el millón de usuarios, Santa Klaus depositó una consola en 650.000 hogares más. De pánico, ¿verdad?

De acuerdo, está bien: admitimos que Nintendo 64 también tuvo una demanda considerable en Navidad. Pero continúa en segunda posición, que quede claro.



«SONY EUROPA PRESENTAAA...»

Juegos y técnicas para la consola gris

Sony está de estrenos, y los de *PlayStation Magazine* tuvimos la suerte de participar en la gala. Bienvenido a Londres, ciudad del Támesis y el Big Ben, y sede de la presentación de las últimas novedades Sony para PlayStation...

Londres. 23 de enero. 9:30 de la mañana. El frío infunde respeto a un esquimal. Nos conducen al interior del céntrico edificio de Sony Europa, donde entramos en calor y, como buenos profesionales, sacamos papel y boli de la mochila a la espera de hacernos con el botín informativo.

Gran Turismo

«Simply the best», proclamó sobre *GT* Sean Kelly, productor europeo de esta maravilla sobre ruedas. Aparte de posibles alusiones musicales, la frasecita significa «simplemente el mejor», y puede que tengamos que darle la razón. Pero remontémonos a 1988, que fue cuando se desató en Japón la fiebre por los juegos de carreras. Por aquel entonces, un joven grupo de creadores comandados por Kazumori Yamauchi soñaba con diseñar un videojuego que combinara a la perfección realismo, jugabilidad y velocidad sin límites. En este intervalo, el equipo ha podido aprovechar las nuevas técnicas de programación y una plataforma de poder devastador: PlayStation. De la versión japonesa que apareció hace un tiempo sólo queda el esqueleto, y el motor de la conversión europea aprovecha de manera notable el potencial de la máquina de Sony.

GT ha conseguido un total de 300 licencias de vehículos, que en la práctica se convierten en un total de 400 coches entre los que escoger. Incluso modelos de segunda mano. Pero, claro, para hacernos con ellos no nos quedará más remedio que agenciarnos un montón de pasta mediante nuestras victorias en los campeonatos de *GT*. La mejora de los bólidos dependerá también de la inversión en motor, amortiguadores, neumáticos y un largo etcétera.

El increíble caudal de información que se nos ofrece en *GT* ocupa un total de 5.000 pantallas, y todas ellas aparecerán traducidas al castellano. Y si pretendemos archivar nuestros triunfos, adquisiones y alguna que otra repetición, no tendremos más remedio que emplear tres tarjetas de memoria.

GT fluirá a 30 frames por segundo en las carreras vinculadas a un campeonato y a ¡60! frames en modo arcade. La soberbia en el detalle nos permitirá distinguir la suspensión de las ruedas al entrar en una curva o la rotación de las llantas del vehículo... Pero para verlo en España tendremos que esperar hasta mayo.

Kula World

Desde las gélidas tierras de Suecia llega un ingenioso programa consistente en guiar una pelota a través de un laberinto hasta la salida. Por el camino toparemos con todo tipo de peligros (llamas, cuchillas asesinas, píldoras alucinógenas...) y objetos que recoger (frutas que nos conducirán a pantallas de *bonus*, relojes de arena, llaves y un montón de cosas más).

¿Un juego de puzzles? Más que eso. *Kula World* disfruta de un entorno en 3-D y una movilidad a la altura de cualquier título de plataformas. Con sus 200 pantallas (a cual más difícil) y sus 10 escenarios (campiña inglesa, Egipto, México, etc.), Game Design Sweden ha creado un juego original, entretenido y adictivo. Manténte a la escucha.

Spice World

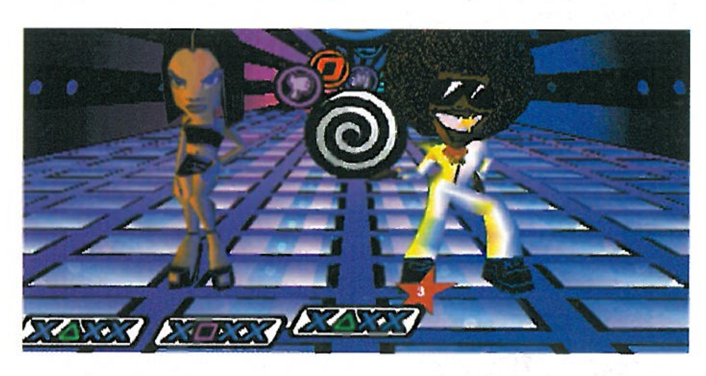
Poco pudimos ver de este título, pero su aspecto es estupendo, cosa nada sorprendente si tenemos en cuenta que el equipo encargado de metamorfosear a las chicas picantes en un producto de software lleva a sus espaldas títulos del empaque de *Total NBA '97* y *Porsche Challenge*.

Spice World constará de tres secciones: la remezcla de cinco canciones del famoso grupo, la imitación de los pasos de las chicas picantes (la sombra de *Parappa* es alargada) y una serie de entrevistas que tuvieron lugar durante la gira veraniega de las Spice. Todo aparecerá en castellano (con entrevistas subtituladas) por el módico precio de un título Platinum.

Analyzer

No, no es el título de un juego. Sony Europa nos presentó un batiburrillo de circuitos y chips en el que trabaja desde hace tres años. El aparatejo está pensado para los programadores y su cometido es mejorar la calidad de los títulos PlayStation.

Analyzer se conecta a la consola en la que se está codificando un juego y muestra, mediante un sencillo sistema de menús, todo lo relacionado con el desarrollo.

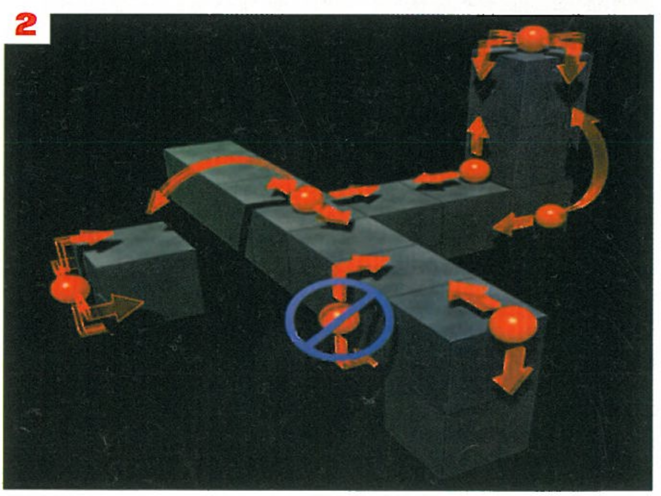


Su interfaz gráfica permite comprobar la marcha del juego y averiguar qué porcentaje de la capacidad de la consola se está empleando.

Analyzer facilitará la llegada de los denominados juegos de tercera generación, de la que *Gran Turismo* es pionero. *Ridge Racer*, enmarcado en la primera generación, empleaba entre un 30 y un 40% de la potencia de la máquina. *Porsche Challenge*, representante de la segunda generación, no sobrepasaba el 50%. *GT* utiliza un 75% de la gris de Sony gracias a Analyzer. ¿Alcanzaremos pronto el 100%?

[1] ¿Crees ahora lo que decíamos sobre *Gran Turismo*?
[2] ¿Qué dirección sigo, olga?





Edición oficial española de **PlayStation** Magazine

DESDE ESTADOS UNIDOS

Desde la costa oeste llegan noticias de que Crash 3 ha entrado en producción, de la aparición de un nuevo título Bond y de que Larry Flynt se ha apropiado de un personaje de videojuego y lo ha dejado caer en las páginas centrales de una de sus revistas pornográficas...





[1] El esperadísimo *Tekken 3* aparecerá en Estados Unidos la próxima primavera. [2] El juego de rol de Crave titulado *Shadow Madness* promete unos sorprendentes gráficos pre-renderizados.

Cuando Sony encontró a Square, éste ya era un editor de juegos de rol respetado y de merecida fama. Hoy en día es un monstruo de la comunicación. Pese al éxito cosechado con la serie *Final Fantasy* a lo largo de la historia de los videojuegos, fue necesario que Sony ejerciera su poder de marketing para convertir *FF-VII* en el tipo de juego que todos conocemos. Ahora Square está preparado para caminar en solitario. En el momento de escribir esta crónica, varios ejecutivos de la compañía recorren el sur de California en busca de almacenes y distribuidores. Entran diciendo *sayonara* y salen diciendo *bye-bye*. Pero no os asustéis, seguro que Square continúa su magna tarea con montones de CD para tu consola favorita.

La compañía tiene previsto lanzar 10 juegos en el mercado estadounidense a lo largo de 1998 (la mayoría de ellos tienen su análisis en *PSM*). Como es habitual, el que más atención acapara es el que menos posibilidades tiene de aparecer en un futuro inmediato: *Xenogears*. Los japoneses son mucho menos impresionables en lo que a iconos cristianos se refiere de lo que lo es la tradición puritana angloamericana. Y el problema de *Xenogears* es la inclusión de imágenes que los cristianos podrían considerar ofensivas. Square afirma que no quiere problemas, pero hay un grupo más extremado aún que el de los Derechos Religiosos: los fans de los juegos de rol. Están que trinan. Las sedes Web de estos muchachos no hacen más que publicar peticiones para convencer a Square de que se olvide de la polémica, eche mano de la primera enmienda y saque al mercado el juego.

Eso es lo que ocurre con las compañías japonesas. ¿Qué pasa con las estadounidenses auténticas? Activision ataca de nuevo. Ha anunciado planes para invertir 75 millones de dólares en nuevos desarrollos, con PlayStation como principal protagonista. Electronic Arts, por su parte, se prepara para otro año de crecimiento. Uno de los grandes títulos en producción es *Need For Speed III*, que según dicen incluirá más detalles de paisaje y una nueva generación de coches.

La única licencia cinematográfica de Acclaim, *Batman And Robin*, aparecerá en mayo en España para PlayStation. El título viste de capa y antifaz al jugador para sumergirlo en una aventura de acción en completísimo 3-D. Mientras tanto, seguimos a la espera del ansiado juego de lucha de Capcom, *X-Men: Children Of The Atom*, que lleva dos años sufriendo retraso tras retraso. Acclaim ha prometido que un día de éstos lo veremos en las estanterías.

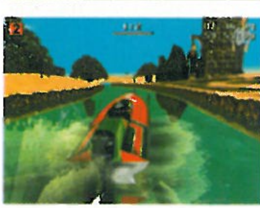
Powerboat Racing, de Interplay's VR Sports, saldrá al mercado en marzo. Se trata de conducir un total de 16 monocascos y catamaranes a lo largo de nueve circuitos que incluyen escenarios de Japón, Nueva York, el Gran Cañón, un puerto ruso, el Amazonas, la campiña inglesa, Mónaco y Noruega. Por lo visto hasta ahora, la textura del agua es fabulosa. Naughty Dog empieza a desperezarse del letargo tras producir *Crash 2* y ya planea la creación de la tercera entrega de la serie. *Crash 3* incluirá más de lo mismo, pero con algunos elementos agregados que incluyen descensos en *snowboard* y varios niveles emocionantes.

MGM Interactive está desarrollando un juego Bond basado en la película *El mañana nunca muere*. Han asegurado que incluirán buenas dosis de conducción, escenas submarinas, esquí, armas y malos de otras películas de Bond. Volviendo a los juegos de rol, los renegados de Square reunidos en Crave acaban de publicar nuevos fotogramas de *Shadow Madness* (que aparecerá a finales de año en Europa), y las imágenes sugieren que se trata de un juego más importante de lo que se esperaba. Shaba, otro hijo emancipado, formado principalmente por el ex equipo de *Pandemonium* de Crystal Dinamics, está trabajando en un juego PSX del que se sabe poco, excepto que no será de plataformas, aunque sí psicodélico.

Se espera que para la próxima primavera aparezca en Estados Unidos *Tekken 3*. Las nuevas imágenes muestran cuánto trabajo se ha invertido en recrear la experiencia arcade, sin hacer uso de ningún elemento accesorio de hardware.

Por fin, datos que ilustran el estado de la nación. El año pasado, la industria del videojuego superó los 9.000 millones de dólares de facturación en Estados Unidos, lo que demuestra que el ascenso es imparable. Tanto que incluso Larry Flynt, el editor de pornografía famoso en todo el mundo a raíz de una reciente película sobre su vida, ha puesto en este mundillo sus ojos: un personaje de videojuego denominado Ultravixen ha aparecido, con bastante menos ropa, en las páginas centrales de una de sus llamativas revistas.







El juego de carreras de lanchas titulado *Powerboat Racing* incluye un total de 16 monocascos y catamaranes que evolucionan sobre nueve circuitos de todo el mundo. Se espera que aparezca en marzo.

¡ LA BESTIA QUE LLEVAMOS DENTRO !





El resultado final de los experimentos de una compañía de ingeniería genética que intentaba crear " El Supersoldado definitivo" mezclando genes animales y humanos generó una raza de luchadores capaces de transformarse en terribles bestias durante determinados momentos del combate: Hombres lobos, Hombres Tigres, etc..

Hyper Beast Duel

BLOODY ROAR

PlayStation

7.490 PTAS

Elige entre 8 recios y espectaculares personajes, cada uno con golpes especiales, y diferentes estilos de lucha.

Conéctate con nosotros: **www.centromail.es**

Ven a comprar tus juegos favoritos a Centro MAIL

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz
C/Manuel Iradier, 9 ✆**13 78 24**

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆**514 39 98**
Benidorm Av. de los Limones. Edif. Fuster-Júpiter
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆**546 79 59**

ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆**26 06 43**

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆**534 37 19**

BARCELONA
Barcelona
- C/ Pau Claris, 97 ✆**412 63 10**
- C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆**486 00 64**
- C/ Sants, 17 ✆**296 69 23**

Badalona
- Olof Palmer, s/n ✆**465 62 76**
- C/ Soledat, 12 ✆**464 46 97**

Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ✆**872 10 94**
Mataró C/ San Cristofor, 13✆**796 07 16**
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆**713 61 16**

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆**22 27 17**

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆**48 66 00**

GERONA
Gerona C/ Rutlla, 147. Esq. Regla, 6 ✆**22 47 29**
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆**60 16 65**

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆**26 69 54**

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆**23 04 04**

JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆**25 82 10**

LA CORUNA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆**14 31 11**
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆**59 92 88**

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆**23 46 51**
Las Palmas de GC C.C La Ballena

LOGROÑO - LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ✆**20 78 33**

MADRID
Madrid
- C/ Montera, 32 2º ✆**522 49 79**
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆**527 82 25**
- C.C La Vaguada. Local T-038.✆**378 22 22**

Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆**880 26 92**
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆**652 03 87**
Alcorcón C/ Cisneros, 47✆**643 62 20**
Las Rozas C.C. Burgocentroll. ✆**637 47 03**
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆**617 11 15**
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆**656 24 11**

MALAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆**261 52 92**
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆**246 38 00**

MALLORCA
Palma de M.
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆**72 00 71**
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆**40 55 73**

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆**29 46 16**

NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ✆**27 18 06**

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆**22 09 39**

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆**26 16 81**

SAN SEBASTIAN-DONOSTI
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ✆**44 56 60**

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆**46 34 62**

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆**467 52 23**

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆**29 30 83**

VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆**380 42 37**
- C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆**333 96 19**

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆**22 18 28**

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆**410 34 73**
Las Arenas C/ del Club, 1✆**464 97 03**

ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Cádiz,14 ✆ **976 21 82 71**
- C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ **976 53 61 56**

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆**371 13 16**

pídelos en el teléfono



o por Internet:

pedidos@centromail.es

La tierra de las latas de alubias con tomate

Sensi Soccer está a punto de aparecer para PlayStation, *Total Drivin* revela algunos de sus trucos y llega un *shoot 'em up* de ciencia ficción, un título de deportes futuristas y anécdotas inciertas de *GTA*

Newcastle: Tras haberse situado a la cabeza de las listas de ventas con *Total Drivin*, la compañía inglesa Eutechnyx ha decidido que ya es hora de revelar algunos de sus trucos. La verdad es que no hemos osado incluirlos en la sección reservada a trucos porque no hemos sido capaces de descifrarlos y ponerlos en práctica. A ver si alguno de vosotros nos echa una mano y nos envía la solución al jeroglífico. Por lo visto, sólo hay que pulsar el ritmo de una ¿canción? denominada *Zipperdy Do Dah* en R1 para acceder a todos los circuitos para cuatro jugadores en el modo para dos, y viceversa. Y pulsando el ritmo de *Jingle Bells* se logra acceder a las seis pistas de Moscú... Los de Eutechnyx podrían haber pensado también en los jugadores no anglosajones y adaptar el truquito para que funcionase con *El tractor amarillo* o *Campana sobre campana*.



Wednesbury: Además de su éxito navideño en la isla, *Grand Theft Auto* de BMG se convirtió por lo visto en el objetivo de un grupo de ladrones ansiosos por ganar una pasta por la vía rápida. Justo antes de que el juego viese la luz, varios cacos se infiltraron en la factoría de embalaje en la que se estaban empaquetando los juegos y se llevaron alegremente 1.800 unidades. La historia estaba saliendo a pedir de boca hasta que la policía localizó su furgoneta y los detuvo. Bueno, algunas voces rumorean que la aventura puede no haber ocurrido nunca y que se trata de una estratagema del publicista Max Clifford, contratado por BMG para promocionar *GTA*. Preferimos abstenernos de opinar al respecto, no sea que nos pongan a nosotros a disposición judicial por darle demasiado al teclado.

Birmingham: El defensa recibe una fugaz patada en sus partes nobles y se desploma, dejando al delantero el camino libre para marcar... *Dead Ball Zone*. Así se llama el nuevo experimento de Rage Software, y no es otra cosa que el más reciente de una laaaarga lista de simuladores de deportes futuristas que intentan reproducir las delicias de *Speedball 2* en la Amiga. *Dead Ball Zone* combina el placer de jugar a algo similar al balonmano con ciertos elementos de dirección, y permite a los jugadores más avezados conducir a sus equipos de las ligas inferiores hasta la división de honor internacional. A modo de ayuda, los jugadores pueden ejecutar todo tipo de movimientos especiales, así que podemos esperar deslomados y lisiados a mansalva para cuando esta «oda al juego limpio» llegue a nuestras pantallas.





Essex: Desde que surgió para Amiga la primera versión a mediados de los ochenta, el público británico no ha dejado de alabar las maravillas de *Sensi Soccer* de Sensible Software. Pese a exhibir unos personajes minúsculos que no se están quietos en el campo un nanosegundo, *Sensi* continúa detentando una jugabilidad excelente en cualquier plataforma. La versión para PlayStation guarda un gran parecido con el original, puesto que conserva su conocida perspectiva cuasi-cenital y sólo son necesarios dos botones para controlar la acción a tu antojo.

Londres: *Lunatic* de Pure Entertainment es un *shoot 'em up* de ciencia-ficción con un extraño argumento: una batalla entre ocho lunas elaboradas por manos humanas que giran alrededor de una Tierra futurista. *Lunatic* sumerge al jugador en una de las aventuras más frenéticas que jamás hayan contemplado nuestros ojos. Al margen del viejo estilo de los *shoot 'em up* de *scroll* vertical u horizontal, *Lunatic* desarrolla una acción en 3-D de velocidad supersónica (piensa en las versiones actualizadas de arcades como *Toxxon* y *Scramble* y te harás una ligera idea). Si a esto añades música tecno y *power-ups* por un tubo, llegas a la conclusión de que el título de Pure promete ser una valiosa adquisición para la biblioteca de software de PlayStation.





DESDE JAPÓN

Como en Europa, de lo que más se habla en Japón es de Tekken 3. También hay un juego de carreras para entusiastas de los coches de los setenta y Konami se suma a la moda de los juegos retro...

Este mes, de lo que más se habla en Japón es de *Tekken 3* y de las maravillas que Namco ha realizado para producir la conversión para PlayStation. El juego será una fiel réplica de la versión arcade, algo que muchos creían imposible. La versión NTSC debía aparecer en Japón en enero, pero Namco estaba tan seguro del potencial del juego que ya en diciembre publicó las primeras imágenes para abrir el apetito del respetable.

Como en la versión arcade, algunos personajes *Tekken* no estarán presentes en el juego (por ejemplo, Kazuya, Jun y Michelle), pero sí que se incluirán las apariciones de Eddy Gordo, Ling Xianyu e Ilwoarang, y además podrá escogerse entre varios protagonistas de nuevo cuño. La versión PlayStation también contará con los personajes ocultos del título arcade.

El conseguido por Namco es un logro importante, sobre todo si tenemos en cuenta que el *Tekken 3* arcade funcionaba con una placa Sistema 12 (más o menos un 50% más rápida que la placa Sistema 11 empleada para *Tekken 2*). Las anteriores conversiones PlayStation de *Tekken* respetaron los originales, pero muchos dudaban de que esta tercera entrega fuese factible.

Tras unos meses de incertidumbre y su no comparecencia en el Games Show de Tokio del pasado septiembre, las especulaciones se desmesuraron. Pero finalmente Namco dio a conocer las primeras imágenes y, si bien los personajes parecían menos detallados y los escenarios no tan sofisticados, puede decirse que la compañía ha logrado una brillante conversión.





***Tekken 3* para PlayStation tiene todos los visos de ser una conversión sobresaliente y promete ser una fiel réplica de su equivalente arcade.**

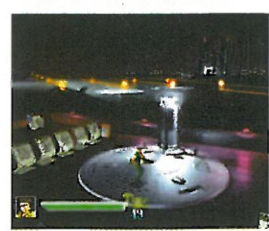
Este año llegan a PlayStation las carreras de coches de época con *Greatest 70s* de Epoch. El juego deleitará a los entusiastas de los coches retro, e incluirá monstruos de los setenta bañados en cromo al más puro estilo *Starsky & Hutch*. Y la acción tampoco estará nada mal, ya que posee un modo Historia —en el que los conductores podrán hacerse con las mejores piezas de los coches a los que derroten para ir mejorando los propios— y el ya habitual modo Time Attack.

Por otra parte, Takara lanzará este mes *Crisis City*, un título inspirado en juegos parecidos como *Overblood* y *Bio Hazard* (*Resident Evil* en Europa). *Crisis City* es un original *shoot 'em up* de acción en 3-D con ángulos de cámara similares a los juegos antes mencionados, si bien algo más sencillos. Según Takara, los gráficos de *Crisis City* serán una mezcla de *Terminator, Desperado, Arma Letal* y *Nikita*. Los jugadores podrán emplear diferentes armas (ametralladora, rifle, pistolas, etc.) mientras intentan acabar con un ejército de enemigos pero, como sucede en *Resident Evil*, las balas están limitadas, lo que te obliga a pensártelo dos veces antes de desperdiciar munición. *Crisis City* también despliega un modo Versus donde dos jugadores luchan a muerte. No le quitaremos ojo.

Por último, queremos hablar de *Antiques MSX Collection Series Volume 2* de Konami, que saldrá al mercado este mes. Pese a que suena a «antiguo», el título (que se presenta en un pack como *Namco Museum* y *Atari Classics*) incluye varios clásicos que traerán buenos recuerdos a más de uno. MSX fue una vieja familia de ordenadores personales que surgió en 1982 (de compañías como Sony, Sanyo y Toshiba) en un intento por estandarizar la informática doméstica. Se popularizaron en Asia (sobre todo en Corea y Japón), así como en Sudamérica y Europa, incluida la ex Unión Soviética. Desapareció alrededor de 1988, pero antes de su extinción Konami consiguió salvar un amplio catálogo de juegos. La compañía ha conservado incluso los 16 colores originales y los tres sonidos de canal para preservar el ambiente retro. Hasta el momento han anunciado la publicación de dos CD, cada uno con 10 títulos muy conocidos. Algo que agradecerán los jugadores veteranos.

***Greatest 70s*, el juego de carreras de coches retro de Epoch, muestra algunos vehículos hiper llamativos y una acción la mar de original.**



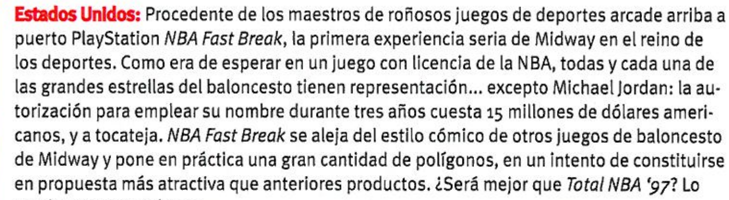




***Crisis City*, el *shoot 'em up* de acción en 3-D creado por Takara.**

EL MUNDO PlayStation

Los conductores auténticos juegan a *Formula Karts* en París, Japón continúa con la saga *Street Fighters* y el fantasma de Jim Morrison vaga por *Total Drivin*. Todo esto y más en el maravilloso mundo PlayStation...



Estados Unidos: Procedente de los maestros de roñosos juegos de deportes arcade arriba a puerto PlayStation *NBA Fast Break*, la primera experiencia seria de Midway en el reino de los deportes. Como era de esperar en un juego con licencia de la NBA, todas y cada una de las grandes estrellas del baloncesto tienen representación... excepto Michael Jordan: la autorización para emplear su nombre durante tres años cuesta 15 millones de dólares americanos, y a tocateja. *NBA Fast Break* se aleja del estilo cómico de otros juegos de baloncesto de Midway y pone en práctica una gran cantidad de polígonos, en un intento de constituirse en propuesta más atractiva que anteriores productos. ¿Será mejor que *Total NBA '97*? Lo



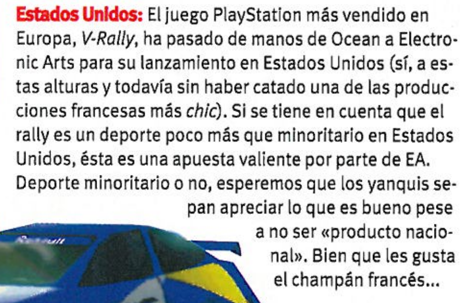
averiguaremos en breve.



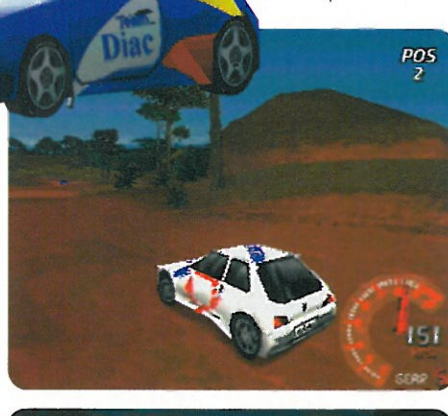


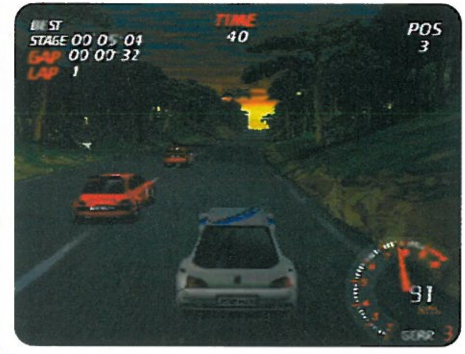


Estados Unidos (Los Angeles): El último capítulo de este culebrón de país: la oficina de Eutechnyx se ha visto bombardeada por llamadas de nativos que afirman que *Total Drivin*, su éxito más reciente, está poseído por el espíritu de Jim Morrison, que en paz descanse. Los comunicantes están convencidos de que puede verse su imagen entre la multitud, mientras que otros aseguran que existe una pista secreta con vistas del centro de Los Angeles. Lo único que hay que hacer es pulsar con suavidad el botón R1 al ritmo de *LA Woman*, la canción de los Doors, y la pista nueva aparece de las profundidades. Los programadores de Eutechnyx están tan seguros de que ese nivel no existe como lo están los propios diseñadores. Aun así, debido a la cantidad desorbitada de llamadas recibidas, se ha abierto una investigación. Esto sólo puede pasar en Estados Unidos...



Estados Unidos: El juego PlayStation más vendido en Europa, *V-Rally*, ha pasado de manos de Ocean a Electronic Arts para su lanzamiento en Estados Unidos (sí, a estas alturas y todavía sin haber catado una de las producciones francesas más *chic*). Si se tiene en cuenta que el rally es un deporte poco más que minoritario en Estados Unidos, ésta es una apuesta valiente por parte de EA. Deporte minoritario o no, esperemos que los yanquis sepan apreciar lo que es bueno pese a no ser «producto nacional». Bien que les gusta el champán francés...







París: El fin de semana de ELF Masters Karting, que se celebra en París de la Francia, atrae a los mejores conductores europeos de Grand Prix para disputarlo en karts diminutos pero de increíble rapidez. Para aprovechar sin vacilación una ocasión perfecta de patrocinio, Sony invitó a Telstar a lucir *Formula Kart* en el evento y el juego se presentó en pantallas de seis metros repartidas por todo el recinto. En los momentos de descanso, los corredores auténticos se pusieron también al volante de *Formula Kart* y lo disfrutaron de lo lindo... pese a que más de uno ignoraba qué era una consola PlayStation hasta ese mismo día. El público asistente también probó fortuna y lo pasó en grande, lo que certifica que los prejuicios son fruto de la ignorancia y que quien prueba PlayStation se entusiasma.



Japón: *Steep Slope Sliders*, uno de los mejores simuladores deportivos para Sega Saturn de los últimos tiempos, ha estado cautivando jugadores desde su reciente aparición gracias a su alto nivel de realismo, sus espectaculares gráficos y su jugabilidad arcade. La buena nueva es que existe un proyecto para importar este simulador de *snowboard* a PlayStation este año. Por el momento no se conocen demasiados detalles, pero es de suponer que los gráficos sean aún mejores que en la versión para Sega, con la variedad de efectos que PlayStation es capaz de desplegar. El mundo sostiene el aliento, pero algunos editores ya se pelean por echarle el guante a *Sliders*. Esperamos tener más noticias muy pronto.





Japón: Ahora que *Street Fighter Ex Alpha Plus* lleva su tiempo en las calles, Virgin se ha propuesto dotar a los nuevos usuarios PlayStation de una muestra de los *beat 'em up* clásicos de arcade. Así es como llega *Super Street Fighter II Collection* de Capcom. Ésta es la primera vez que los jugadores cuentan con el código exacto de uno de los mejores juegos de lucha jamás creados. La recopilación incluye la versión original de 1983 y la de 1984, además de la última mejora, *Super Street Fighter Alpha 2 Gold*. Si todo se sucede según lo planeado, *Super Street Fighter II Collection* debería llegar a las tiendas a finales de abril.

PORTADA EXTRANJERA

Hemos recorrido el mundo en busca de noticias PlayStation entre nuestros amigos de climas foráneos...



Italia
En Italia están empezando ahora a descubrir las delicias de FFVII. La revista oficial italiana presenta el juego en portada y premia el título en el interior con un perfecto 10/10. En la Ufficiale también echan un vistazo este mes a Spec Ops, Nagano, FIFA '98, Duke Nukem y Courier Crisis y analizan Tomb Raider 2, Overboard! y Colony Wars. Parece ser que los gustos italianos no están demasiado lejos de las tendencias ibéricas.



Alemania
Los entrañables germanos continúan empeñados en infiltrar en sus portadas a las estrellas de juegos de plataformas. En Das offizielle encontramos también analizado Grand Theft Auto. Con lo estrictas que son las leyes alemanas en lo que a la violencia en los videojuegos se refiere, será interesante contemplar cómo se desarrollan las ventas del juego en el país del frankfurt. Al menos, GTA ha llegado a las estanterías, lo que nos lleva a pensar que el departamento de cultura alemán no debe ser tan severo como aparenta. ¿Existirá una freulein von Aguirre en el Deutschen Bundestag?



[1, 2] Las pistas nocturnas hacen gala de unos efectos de luz pasmosos. [3] Sí, vale, es un Ferrari, pero con un color espantoso. [4] El mapa en pantalla es muy útil. [5] Impresionante nivel de detalle, ¿verdad?









NEED FOR SPEED III

¿A la tercera la vencida?

Género Simulador de carreras
Editor Electronic Arts
Fabricante EA(Canadá)
Disponible Marzo

Cuando Need for Speed **apareció para PlayStation, consiguió una muy alta puntuación, así que se esperaba mucho de la «nueva y mejorada» secuela. Por desgracia,** NFS II **no resultó tan satisfactoria como era de esperar, y** PSM **le concedió un discreto 7/10. No por ello se desanimó el respetable, lo cual incitó a EA a organizar una tercera entrega. Meses después, esto es lo que hay. Hablamos con Clive Downie, gerente europeo de EA Studios, para que nos cuente todo lo que sabe.**

Describe NFS III **en 50 palabras**
Un paso adelante en los juegos de carreras para PlayStation. La combinación de tecnología gráfica y jugabilidad acercará al jugador a la experiencia real de correr en auténticos coches de carreras (hay ocho) en carreteras de verdad (diez) a velocidades de riesgo. Es también el único juego con una licencia en exclusiva de Ferrari: podrás conducir su nuevo 550 Maranello, entre otros.

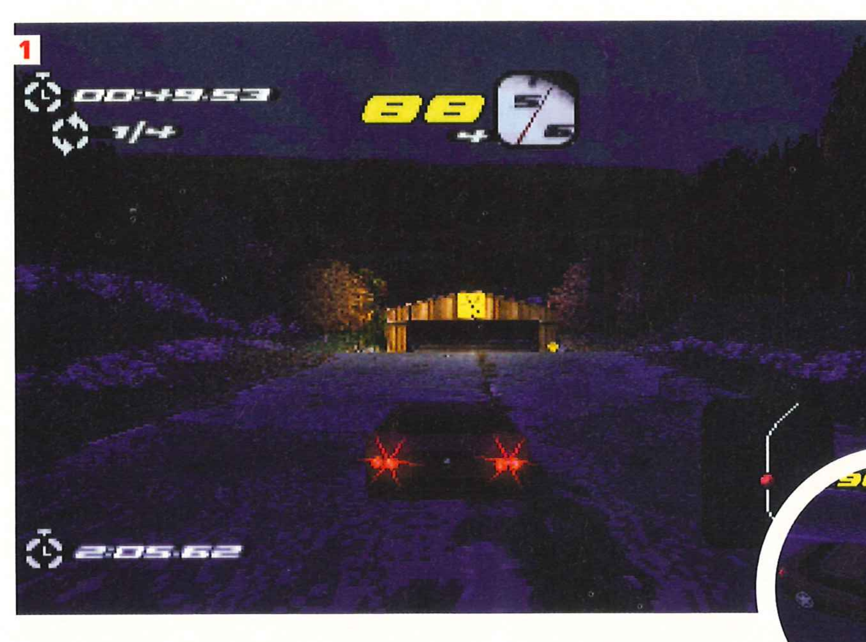
¿Qué se ha hecho para garantizar que «III» supera al segundo juego?
Somos conscientes de que nos dormimos en los laureles con *Need for Speed II*. El juego estaba bien, pero no era nada especial; no esperábamos los aplausos que el juego recibió, ni, en cierto modo, las ventas en toda Europa. Desde el lanzamiento de *NFS II* hemos mantenido contacto con muchos grupos de consumidores para saber exactamente qué esperan de un juego de carreras, y cómo les gustaría que evolucionara la tercera entrega para ser el juego perfecto. El equipo de desarrollo respeta mucho los juegos que sirven ahora de referencia —*V-Rally*, *TOCA Touring Car*, etc.—, y han sido muy claros en su deseo de superar estos productos en todos los aspectos.

¿Por qué puede interesarle al usuario una tercera versión?
La velocidad y la calidad gráfica del juego es asombrosa. Si se añade a





Todos los circuitos tienen una pinta estupenda. Y el del bosque es uno de los mejores que hemos visto jamás. Casi puedes percibir el olor del paisaje mientras lo atraviesas a todo trapo.



[1] Aún se oscurece más en los túneles. [2] Tanto dinero y no funcionan los faros.

esto el nuevo modelo de física de los coches, la «sensación» del juego es algo muy especial. Es más cercano a la realidad. Uno de los nuevos modos de juego se llama Persecución, donde el único objetivo es acabar la carrera mientras esquivas a la policía. La IA de la policía posee varios niveles: primero un coche te persigue e intenta detenerte, luego se unen más coches a la caza, girando delante tuyo y formando barricadas más adelante que puedes intentar romper (pero es mejor usar los atajos del trazado para evitar que te atrapen). El truco final de la policía es la «picadura»: un cable de púas tirado en la carretera que revienta tus neumáticos y hace que choques o rayes tus llantas de aleación.

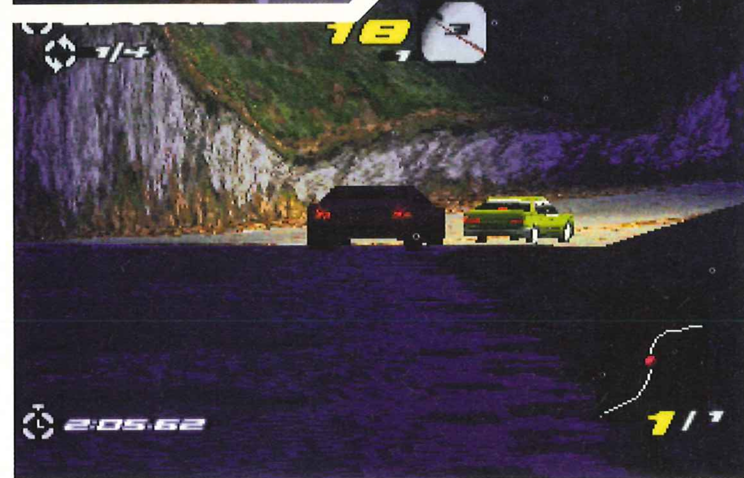
¿Alguna innovación técnica digna de mención?
Los efectos especiales son increíbles. Las hojas se desparraman con el paso de los coches, las luces de la policía arrojan de noche un fulgor rojo y azul sobre el escenario y tu coche tiene luces largas y cortas, con lo cual puedes deslumbrar a los conductores que vienen en sentido contrario. Los reflejos en los coches son del entorno de verdad, no una nube genérica o texturas del escenario.

¿Cuál es el pedigrí de los programadores?
Los programadores son parte del equipo original de *NFS*: el equipo que entregó la primera versión y lo convirtió en un gran éxito. El productor fue el responsable de la primera serie de títulos de *Test Drive*. EA Canadá (donde el juego se ha desarrollado) también ha reclutado a diseñadores y programadores de efectos especiales de compañías como Psygnosis.

Seguro que habrá algunos secretos: ¿puedes contarnos algo de ellos?
Aún no. Para los coches y circuitos secretos tendréis que esperar hasta que aparezca el juego en marzo. Pero valdrán la pena, puedes estar seguro.

[1] La policía recurre a menudo a métodos algo sucios para detenerte. [2,3] *NFS III* incluye varios coches muy rápidos: he aquí el nuevo Ferrari.







[1] La persecución policial es una idea deliciosamente simple: si te pillan, se acabó. [2] Hasta a los más veloces conductores los parará la policía alguna vez en su carrera automovilística. Nos pasa a todos.





[1] Los tanques son a menudo la mejor arma contra el enemigo. [2] A medida que reúnes fuerzas constituyes un blanco más... grande. [3] La barra lateral muestra la localización exacta de tus tropas. [4] El helicóptero posee la mejor potencia de disparo.

WARGAMES

El hombre contra la máquina

Género:	Guerra 3-D en tiempo real
Editor:	Electronic Arts
Fabricante:	Interactive Studios
Disponible:	Septiembre

Hace varios años, un joven pirata informático se infiltraba en el ordenador militar de Estados Unidos y situaba al mundo a las puertas de una guerra nuclear. Veinte años después, la historia se repite. Éste es el argumento de la licencia de Juegos de guerra**, la película de principios de los ochenta. El jefe de equipo de Interactive Studios, Ian Bird, revela los detalles.**

Describe el juego en 50 palabras
WarGames es un juego de estrategia arcade en 3-D. Permite campañas de un solo jugador, de dos jugadores con cable de enlace y de dos jugadores frente a frente en una sola consola. El ordenador ha iniciado un nuevo juego de guerra y está lista para aniquilar a todas las fuerzas armadas del mundo. Puedes formar parte de la humanidad o controlar el ejército de robots y tanques. Luchas sobre 30 mapas de batalla en un escenario en 3-D.

¿Hay algo en este juego que no hayamos visto en ninguno otro?
WarGames utiliza un sistema de control único que proporciona una jugabilidad «intuitiva». Hemos suprimido el embrollo de cursores y de selecciones de múltiples unidades. Cada vehículo se conduce de manera individual, y se mantiene el control sobre el armamento y la posibilidad de pedir ayuda a otras unidades haciendo clic .

¿Qué otros títulos han influido en WarGames?
Todos los juegos de estrategia y la serie *Strike*.

¿Qué será lo mejor del juego?
El sistema de control para manejar varias unidades con el pad y la astuta IA de las unidades enemigas. No puedes evitar la sensación de estar maniobrando contra un contrincante real en el modo frente a frente.

¿Por qué será mejor que cualquier otro juego de este estilo?
Por su mundo en 3-D, algo de lo que otros juegos de guerra/estrategia han venido careciendo.

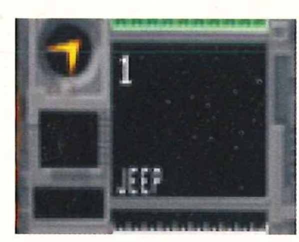
¿Alguna innovación técnica digna de mención?
Un motor de juego muy rápido y fluido. Efectos de luz y sombras en tiempo real y unidades con sombreado Gouraud.

¿Cuál es el pedigrí del equipo?
El director artístico ha estado involucrado en proyectos de la envergadura de *Knightmare, The Adventures of Batman and Robin* y *Cliffhanger.* El director técnico ideó los simuladores Dizzy. El programador principal participó en juegos como *Theatre Europe*, *The Battle of Midway* y *Millennium 2.2*.

¿Por qué podría interesar a nadie este juego?
Porque es el mejor en su género. Ningún otro juego se acerca a la excitante combinación de estrategia a tiempo real, efectos gráficos y acción explosiva de *WarGames*.







Los del ordenador disponen de un armamento bastante más sofisticado. Los tanques tienen poco que hacer.

Mejor morir con honor que vivir sin él.



SQUARESOFT



Todo el PODER △○✕□ en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation™

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

www.playstation-europe.com

SONY



TBWA



CHILL

Cañón de nieve

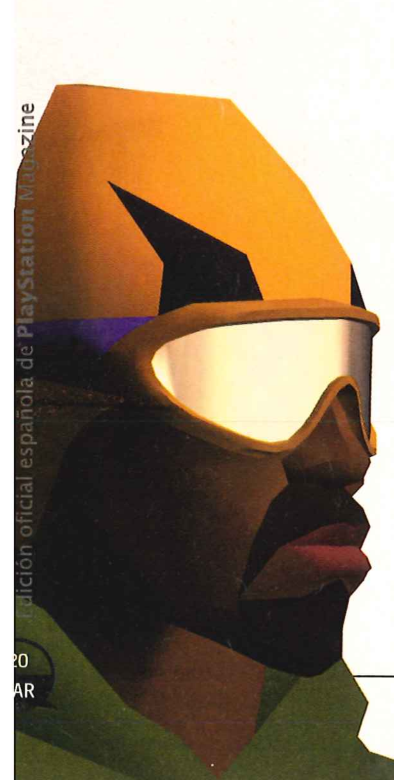
[1, 2] Aparte del descenso, *Chill* propone grandes trucos y acrobacias aéreas. [3] Esquiva los obstáculos aterrizando sobre ellos. [4] Sólo los más expertos *boarders* pueden deslizarse por la valla. [5] *Chill* muestra los mejores efectos de nieve en PlayStation. [6] Una maravillosa oportunidad para darte de bruces.











Género	Simulador de *snowboard*
Editor	Proein
Fabricante	Silicon Dreams
Disponible	Abril

El año pasado por estas fechas, cualquiera que quisiera hacer un descenso de surf virtual por una montaña cubierta de nieve tenía que conformarse con Cool Boarders. **Últimamente, este género se ha convertido en lo más in, con diseñadores desde Toronto a Kioto. El mes pasado anunciamos el lanzamiento de** Cool Boarders 2**, se rumorea la conversión a PlayStation del actual favorito para Saturn,** Steep Slope Sliders**, y llega** Chill **de Proein. Llamamos al productor del juego, Mark Walden, en la oficina de Silicon Dreams para obtener información de todo el proceso.**

Describe Chill **en 100 palabras**
Chill está diseñado para ser el primer juego que recree con minuciosidad una particular emoción: la que provoca el vuelo de un frágil cuerpo humano sobre un trozo de fibra de vidrio de medio centímetro de espesor mientras desciende por una mortal ladera de montaña. *Chill* combina velocidad, trucos y saltos que desafían a la muerte, para hacer de ello una experiencia perturbadora y de un ritmo trepidante. Con cinco montañas distintas, cinco *boarders* (uno oculto) y un surtido de 21 tablas, el usuario puede jugar a su ritmo: puede efectuar suaves bajadas por pendientes para principiantes o gritar por las vertientes más extremas, para todos los gustos.

¿Hay algo en este juego que no hayamos visto en ningún otro?
Chill es el primer juego de *snowboard* que hace uso de pistas con sombreado Gouraud. Es así como las pistas parecen mucho más reales de lo que han conseguido los anteriores juegos de *snowboard*. Los jugadores también pueden ejecutar trucos y acrobacias aéreas en cualquier parte de la pista, en lugar de en puntos determinados, lo que proporciona mayor libertad para explorar la pista a su manera. Además, las pistas se dividen en ciertos puntos para dar opción a rutas alternativas. Algunas están repletas de oportunidades para practicar trucos, mientras que otras están diseñadas para ser puros pasadizos de velocidad. El jugador puede decidir como quiere abordarlos.

¿Qué juegos han influido en Chill**?**
En relación al resto de juegos de *snowboard*, no nos hemos inspirado en ninguno en especial. La libertad es uno de los elementos más importantes del *snowboard*, y nos parece que los demás juegos del género eran demasiado





Cada recorrido comprende obstáculos distintos. Las rocas son particularmente difíciles, porque ruedan por la pista.









[1] Las texturas de nieve producen un efecto muy realista. [2, 3] Algunos descensos serán nocturnos. [4, 5, 6] *Chill* ofrece a los jugadores completa libertad para escoger su propia ruta en cada pista.

restrictivos. Nuestras pistas también tienen límites, es inevitable, pero son mucho más salvajes y mucho más abiertos que las de cualquier otro juego de *snowboard*. Libertad fue la consideración clave en el desarrollo de *Chill*, libertad para explorar, libertad para ejecutar los trucos donde quieras; todo esto combinado con una pura e inalterada velocidad de vértigo. En lo que a esto respecta, nos hemos inspirado en juegos como *Wipeout* o *Wave Race 64*.



¿Qué será lo mejor del juego?
Hemos incluido un conjunto de pequeños desafíos, como avalanchas pisándote los talones y saltos con paracaídas sobre las pistas. Esto contribuye a diferenciar los trayectos, así como a mantener el interés del jugador, porque nunca sabe con qué topará a la vuelta de la esquina. Mi diversión favorita es practicar *snowboard* fuera del Salto, en la pista de Deportes de Invierno.

¿Por qué *Chill* es mejor que cualquier otro juego de este tipo?
Nuestro motor de pistas es mejor y más flexible, y el sombreado Gouraud le proporciona un aspecto único. Hemos diseñado personalidades propias para los cuatro *boarders* protagonistas, cada uno de ellos posee sus propios sentimientos. No forzamos al jugador a descender continuamente por estrechos canales que los llevan rebotando de pared a pared, pero hay algunos, así el jugador nunca se aburre de bajar por las pistas.

¿Alguna innovación técnica que mencionar?
La innovación más destacable es la pista misma, que gracias al sombreado es mucho más uniforme y con un aspecto más orgánico que en otros juegos de *snowboard*.

¿Cuál es el pedigrí del equipo?
Éste es el primer proyecto en común de los diseñadores, pero todos tienen una gran experiencia en el sector y han trabajado en docenas de proyectos antes de *Chill*.

¿Por qué podría interesar a nadie este juego?
Es el único título de *snowboard* que tiene algún respeto por los verdaderos principios de este deporte, por ejemplo, la libertad. Nos las hemos arreglado para asegurarnos de que los jugadores puedan descender por cada pista de la forma que deseen, escogiendo su propia ruta y realizando los trucos que quieran, cuando quieran.

Cuéntanos un secreto sobre el juego que no hayas comentado a nadie.
Hay un quinto personaje que sólo puede obtenerse completando el juego. Es el rey del valle y es todo lo que puedo contar.



Star Wars: Masters Of Teräs Käsi



Seguro que tienes los vídeos y los sosos muñecos de Mattel y que ya estás guardando cola para el estreno de la cuarta película. ¿Qué más puedes hacer? Pues jugar a *Masters Of Teräs Käsi*, joven Jedi...

Fecha estelar: un futuro muy lejano. Un granjero con cara de niña acaba de volarles la flamante Estrella de la Muerte a un grupo de indeseables conocidos como el Imperio. El mequetrefe de Luke y sus colegas rebeldes representan una seria amenaza para el Imperio, sobre todo con esa misteriosa fuerza sobrenatural de su lado. Te presentamos a Arden Lyn y una fuerza igual de misteriosa y sobrenatural: el arcano arte marcial de nombre Teräs Käsi, con diéresis y todo...

Es el *beat 'em up* que TODOS esperábamos desde que PlayStation no era más que una idea en la mente de Ken Kutaragi. Los anteriores juegos de *La guerra de las galaxias* estaban muy bien, ya fueran *shoot 'em up* (*Rebel Assault II*) o clones de *Doom* (como *Dark Forces* y *Jedi Knight* para PC), pero es la posibilidad de enfrentar a Luke y Darth, la oportunidad de repetir *ESA* secuencia de *El Imperio contraataca*, lo que nos toca la fibra sensible. ¿Y sabes qué? Ahora puedes. Y, gracias a *Masters of Teräs Käsi*, también puedes hacer que Han se ensañe con Leia, que Chewie haga picadillo para wookies a un soldado imperial e incluso que un morador de las arenas se las vea con el más encantador de los chicos de *Star Wars*, Boba Fett.

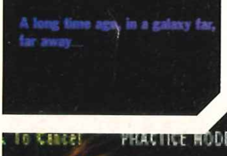
El retorno del Jedi

Por supuesto, sea como sea el juego, lo último de LucasArts representa el mejor sueño de cualquier viciado de *La guerra de las galaxias* y PlayStation juntas. Y es que esta noche eres el caballero Jedi, o el cazarrecompensas maldoriano o, gracias a algún movimiento secreto, Leia ataviada con *aquel* bikini metalizado... Puede que *Tekken* y *Mortal Kombat* sacien la sed de sangre que arde en las venas de un adicto al joypad, pero, ¿qué puede ser mejor que empuñar un sable de luz contra un Jedi renegado en la árida y gélida tundra de Hoth?

[1] Arden Lyn, Chewbacca y un pantano de Dagobahan. Un pantano de Dagobahan pero que muy oscuro... [2, 3] La srta. Lyn es un hueso duro de roer. Aquí patea el trasero poligonal de un tal Luke Skywalker.

Pero basta ya de darle bombo. ¿De qué va y qué tal es? La trama es simple. El Imperio ha contratado a Arden Lyn, asesina experta en Teräs Käsi, para que acabe con los miembros clave de la Rebelión. Y, claro, es mejor no meterse con esta chica, porque lleva un brazo robótico que lanza ondas sónicas. Pero claro, te meterás con ella, dado que asumi-

Es la posibilidad de enfrentar a Luke y Darth, la oportunidad de repetir *ESA* secuencia de *El Imperio contraataca*, lo que toca la fibra sensible





[1] Y todos sabemos qué pasa a continuación... [2] La pantalla de selección al completo. Vence a los siete y hará su aparición un señor jadeante con casco negro.



■ EDITOR	**Virgin**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**LucasArts**	■ GÉNERO	***Beat 'em up* en 3-D**
■ DISPONIBLE	**Marzo**	■ JUGADORES	**Uno o dos**

Parece que los tortolitos no se llevan muy bien. De ahí que Leia intente saltar sobre los innombrables de Han [1] antes de darle con un palo enorme [2]. Hace falta una réplica. Han dispara a los tobillos de Leia [3] y da un salto mortal perfecto [4]. Han gana la riña de enamorados gracias a sus piruetas gimnásticas [5] y lo celebra echándose a dormir en una cama invisible [6].

rás los papeles de Luke, Han, Leia y cualquiera de los protagonistas del universo *Star Wars*. Como en cualquier *beat 'em up* que se precie, hay montones de movimientos a tu disposición para lograr la victoria en todos los niveles. Un manejo diestro del joypad te proporcionará detonadores termales de la princesa Leia y bofetadas gorilescas de Chewbacca, mientras que el uso del arma de un personaje (un rifle de cohetes para Boba Fett y, para Luke —¡SÍ!—, un sable de luz) conlleva un nuevo abanico de movimientos que aprender. Es típico de un *beat 'em up*, pero, dados los personajes y la naturaleza en 3-D del juego (puedes bloquear los ataques o esquivarlos hacia el fondo o hacia la pantalla), es de lo más divertido.

Pero, más allá de la embriagadora cosmología y la nostalgia fácil, ¿cómo funciona *Masters of Teräs Käsi*? Como un *beat 'em up*, claro.

Los personajes están compuestos por polígonos, los movimientos dependen de tu habilidad con los dedos y, por mucho que luches con Darth en Cloud City o aporrees a un guerrero gamorrano (el colmilludo Thok) en una plataforma de aterrizaje de Endor, sigue siendo un *beat 'em up*, no importa si eliges el modo Team o el torneo de supervivencia. De acuerdo, los decorados son asombrosos —los *snowspeeders* pasan zumbando por el fondo, como los cañeros AT-AT—, pero en cuanto a animación el juego parece algo tembloroso. ¿Un ejemplo? Quizá Chewbacca sea una máquina de luchar con una melena rubia, pero en *Masters* ha sufrido una esquilada poligonal y un ataque de artritis. Divertido de controlar, pero bastante espasmódico.

Dicho esto —y dada la complejidad de movimientos, escenarios y combinaciones disponibles— *Masters* es un *beat 'em up* potente y se venderá como rosquillas a la espera del estreno de la cuarta película de *La guerra de las galaxias*. Ahora bien, no esperes un *Tekken 3* con visos intergalácticos. Es un buen juego, pero hubiese convenido un poco más de Fuerza en la jugabilidad. ¿Dónde está Yoda cuando lo necesitas?

Más allá de la nostalgia fácil, ¿cómo funciona *Masters of Teräs Käsi*? Como un *beat 'em up*, claro...





Es hora de ajustar viejas cuentas: Han Solo le arrea a Boba Fett en las partes bajas. Un AT-AT se lo mira con aprobación...



[1, 2] Puede que sólo haya aparecido en unas pocas escenas, pero Boba Fett es una figura de culto. Ahora puedes encarnarlo. [3] Han Solo: 20 años ya y sigue con la misma camisa...



¿Cansado de ir a todo trapo al volante de deportivos? ¿Harto del *off-roading*? Pues paséate en los **cochecitos teledirigidos** de Gremlin **a velocidad de chiste**

Cuando asoman los críticos de PlayStation, uno de los argumentos más frecuentes suele ser el elevado número de juegos de carreras mediocres que posee la consola gris. Buen tanto, pero de vez en cuando aparece un título que se abre paso a través del fango. Uno de ellos es *Buggy*, de Gremlin Interactive. A primera vista, este juego de coches teledirigidos puede parecer una versión en 3-D de *Micro Machines V3*, pero concédele un par de minutos y las diferencias serán más que evidentes.

Es facilísimo despedir el *buggy* a todo gas en cada curva, practicar giros diabólicos en los circuitos...



[1] A menudo, cerca de los túneles hay pequeñas salidas. [2] Cada uno de los 16 *buggys* tiene una rápida pantalla de carga. [3] Cuando cruzas entradas consecutivas puedes obtener diferentes *power-ups*, desde propulsores hasta armamento.

Una cosa está clara, *Buggy* te da donde elegir en el apartado de vehículos, con 16 coches teledirigidos que presumen de cualidades muy diversas. Algunos presentan una conducción fantástica, pero pierden en velocidad, mientras que otros corren que se las pelan. De todos modos, tomar curvas a toda máquina también conlleva dificultades garantizadas.

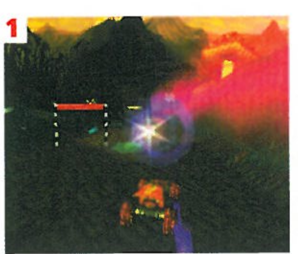
Gremlin ha creado 15 carreras completamente diferentes para asegurarse de que el juego no resultase demasiado monótono. ¿Por qué quedarse en el aburrido asfalto cuando puedes darte un viajecito por un jardín japonés o hacer estragos en una playa atiborrada de lanchas hinchables? Y éstas son las opciones más ñoñas. En la mayoría de las pistas te verás volando por las rampas, que es donde los jugadores más hábiles demostrarán su destreza para perpetrar acrobacias peligrosas. Ah, y no te olvides de buscar los atajos.

Junto con estas ayudas prácticas, hay otras muchas maravillas que descubrir en *Buggy*. Si atraviesas cinco entradas consecutivas en



[1] Para elegir una carrera sólo tienes que pasar la entrada. [2] El *power-up* de velocidad funciona bien y tiene un aspecto espléndido.

■ EDITOR	**Arcadia**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Gremlin Interactive**	■ GÉNERO	**Coches teledirigidos**
■ DISPONIBLE	**Abril**	■ JUGADORES	**Dos**






[1, 2] Los efectos luminosos son magníficos, en especial las estelas que dejan las antenas. [3] Ah, la belleza de Albacete... [4] La textura de las rocas provoca una sensación amenazadora, claustrofóbica.



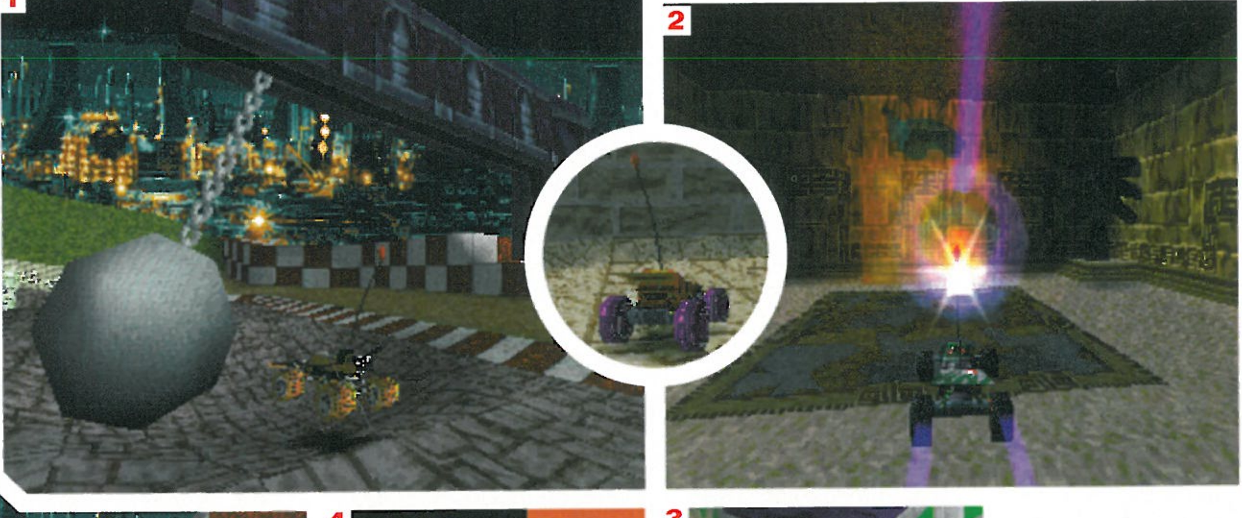

Salir de la pista puede resultar muy útil: las colinas están repletas de secretos.

determinadas pistas, tu *buggy* cambiará las ruedas por un par de propulsores y volará por el aire durante un par de minutos. Algunos extras incluyen los turbos y armamento habituales, mientras otros congelan el tiempo a la vez que a tus rivales. Y si investigas un poco, encontrarás algunos *buggys* trucados...

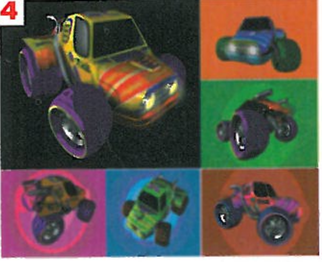
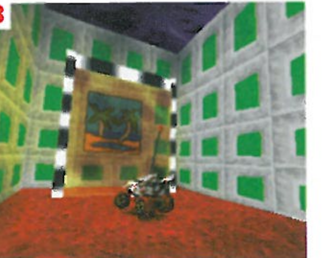
Algo que los fabricantes pasan por alto a menudo es el fondo musical, pero éste no es el caso de *Buggy*. Gremlin ha incluido varios efectos que son pura delicia, como el del control por radio, que es el más realista que hayas oído jamás en PlayStation. En cuanto a la música, los desarrolladores han evitado el típico tecno o rasgueo de guitarra, y *Buggy* llega arropado por una fantástica banda sonora de corte Prince.

En cuanto a la jugabilidad, hay opciones de todo tipo para mantener al jugador entretenido. Cuatro modalidades de juego: la carrera en solitario, una opción de prueba cronometrada, una modalidad de campeonato que está presente en todas las carreras y la opción para dos jugadores con pantalla partida.

Pero si los gráficos son magníficos y el sonido espléndido, lo que de verdad convierte a *Buggy* en toda una promesa es su increíble conducción. Es facilísimo despedir el *buggy* a todo gas en cada curva, practicar giros diabólicos en los circuitos... Añádele a esto un sencillo control de dos botones (X para avanzar, Cuadrado para la marcha atrás) y obtendrás uno de los mejores juegos de conducción del momento. Y es que, como dice el dicho, en tarro pequeño está la buena confitura...





[1] La dura carrera industrial está plagada de obstáculos. [2, 3] Después de seleccionar la pista, quedan muchas opciones que escoger: dos jugadores, competición de uno contra uno y pruebas cronometradas. [4] Todos los coches disponen de su chapista particular. [5] La señal lo dice todo.

Deathtrap Dungeon



Septiembre de 1997. La aventura en 3-D de Eidos prometía ser uno de los grandes de la temporada. El juego aparece casi un año después de la fecha prevista de lanzamiento...

La historia de *Deathtrap Dungeon* es casi tan larga y retorcida como las historias de rol interactivas en las que se basa. Allá por 1996 el proyecto tenía un futuro prometedor; los tres cambios en la fecha de lanzamiento que se han sucedido lo sitúan en una posición incierta. Pero aquí está el juego, más tarde o más temprano tenía que llegar.

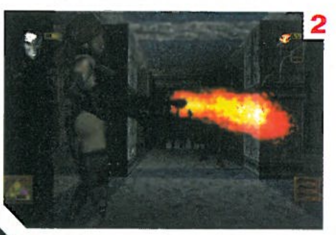
Los alarmantes ángulos de cámara constituían un importante fallo en anteriores versiones de *DD*. La perspectiva cambiaba tres o cuatro veces en intervalos de pocos segundos, convirtiendo el juego en nada jugable y más que desorientador. El problema se ha resuelto, pero, como en la mayoría de juegos de este tipo, a menudo no puedes ver lo que pasa; de ahí el añadido de un botón de perspectiva en primera persona.

Pero quizá la mejora más elemental de *DD* es el hecho de que ahora se puede jugar. Tildar de escasas las anteriores versiones sería decir poco; aparte de alguna que otra bonita textura y de unos niveles complicados, poco podías hacer. Por suerte, esta última encarnación incluye una plétora de malos, por no mencionar el conjunto de armas y conjuros. Ahora, en vez de seccionar el aire con una espada del tamaño de una salchicha, los personajes pueden echar mano de su saco de trucos, ya sea un afilado cuchillo, un cañón al hombro o, nuestro favorito, uno llamado «War Pigs of Doom» (¿Los Cerdos Guerreros de la Maldición?, oh, cielos).

La versión inacabada aún presenta ciertos fallos rudimentarios. Las texturas tienen la extraña costumbre de deformarse, y la detección de colisión es pésima, con unos personajes capaces de atravesar sin esfuerzo los objetos más sólidos. Queda claro que los gráficos no llegarán al nivel de *Tomb Raider*, pero bueno, es la jugabilidad lo que atraerá a la gente. Con unos niveles diseñados por el anterior editor de White Dwarf, Jamie Thompson, y el jefe ejecutivo de Eidos, Ian Livingstone, es fácil ignorar cualquier deficiencia gráfica. Dicho esto, esperamos que *DD* llegue al público en perfectas condiciones.




[1] Las texturas distan de ser impresionantes. [2] Toparás con montones de estos guerreros de las tumbas. [3] Quizá necesites usar magia contra los *zombis* del agua.



[1] Los enemigos van de molestas ratas a arpías con modelitos de Versace. [2] Las armas disponibles varían de pequeñas espadas a mortales lanzacohetes. Y, claro, también los hechizos...




***DD* no es que sea gráficamente impresionante, pero mejora a medida que el juego avanza. He aquí el rifle láser en acción.**

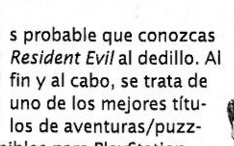
EDITOR	Proein	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno
FABRICANTE	Eidos Interactive	ORIGEN	Gran Bretaña	GÉNERO	Aventura arcade



El regreso de los muertos vivientes

El más estremecedor de los títulos para consola gris ha dado a luz una secuela, y el número de muertos crece, y crece, y crece...





[1] Caramba, el tipo está hecho polvo, pero no cae ni a la de tres. ¿Cómo es posible? [2,3] La acción se ha trasladado al exterior, un poco como en *Tomb Raider 2*. [4] La pantalla de inventario no ha cambiado. [5] Ah, me quiere...



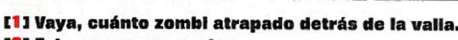


Es probable que conozcas *Resident Evil* al dedillo. Al fin y al cabo, se trata de uno de los mejores títulos de aventuras/puzzles disponibles para PlayStation, con incógnitas de compleja y deliciosa resolución. Y, al fin y al cabo, se trata de uno de los títulos mejor ambientados para PlayStation, con exploraciones impregnadas de suspense y repentinos chaparrones de ketchup.

Resident Evil 2 es —sorpresa, sorpresa— la secuela de *Resident Evil*, y se hace esperar más que la jubilación de Ortega Cano, en parte a causa del rosario de rumores que comenzó el día mismo en que apareció el original en el mercado. Pero este proyecto se ha visto perseguido por mil tribulaciones (se especuló incluso sobre el posible abandono de la idea), de modo que, mientras que la mayoría de los grandes títulos PlayStation tienen ya su continuación, *Resident Evil 2* pertenece todavía a la categoría de las «esperadas con impaciencia».

Si hay suerte, viviremos para ver el final de esta historia. Según las últimas noticias, el lanzamiento tendrá lugar en mayo del año en curso.

Esta vez el escenario es algo distinto. *Resident Evil* no era sino la clásica historia de la casa embrujada: sólo podías explorar el edificio y sus pisos, en donde debías resolver las desapariciones de tus compañeros. En *Resident Evil 2*, sin embargo, las cosas se complican un pelín. Eres un oficial de policía per-



[1] Vaya, cuánto zombi atrapado detrás de la valla. [2] Esto es coser y cantar.

■ EDITOR	**Virgin**	■ ORIGEN	**Japón**
■ FABRICANTE	**Capcom**	■ GÉNERO	**Aventuras en 3-D**
■ DISPONIBLE	**Mayo**	■ JUGADORES	**Uno**

Parecidos escalofriantes

¿Alguien recuerda las dos míticas películas de zombis de George A. Romero, *La noche de los muertos vivientes* (1968) y su secuela, *El día de los muertos vivientes* (1978)? Bueno, si te acuerdas, *La noche de los muertos vivientes* tenía lugar en una casa, y la secuela era ya algo más grande y la acción transcurría en las calles, como en *Resident Evil 1* y *2*. En realidad, si estás familiarizado con la segunda peli, apenas necesitarás leer este Pre-Play. Basta con que te la imagines como juego para PlayStation. Genial, ¿no?



©1968 Image Ten/Anchor Bay

©1978 United Film/Anchor Bay

dido en Raccoon City, y toda la ciudad está plagada de zombis. El 90% de los habitantes de la ciudad se han transformado en monstruosos muertos vivientes, y tu deber es detenerlos.

La atmósfera obsesiva del original permanece intacta, y el suspense crece hasta tal punto que tendrás que pellizcarte para comprobar que estás despierto y no inmerso en una pesadilla. Por otro lado, el incremento de la acción es notable. Mientras que en *Resident Evil* no se abalanzaban sobre ti más de dos monstruos, en *RE2* te las verás con cuatro o cinco a la vez, y te producirá la angustiosa sensación de que te están despachurrando. Por lo que hemos podido observar, los fabricantes no han sucumbido al fácil recurso de multiplicar monstruos sin más ni más: en ciertas partes del juego los zombis carnívoros se cuentan por docenas, pero otras zonas aparecen desiertas... hasta que te asalta algo que arranca un pedazo de tu cuerpo serrano con unos colmillos pringosos de pus. Qué asco.

> La mayoría de los habitantes de la ciudad se han transformado en muertos vivientes, y tu deber es detenerlos

En cuanto a funcionamiento, *Resident Evil 2* parece mucho más fluido que el original, y aprovecha mejor las propiedades técnicas de la consola gris. Se han empleado muchos más polígonos por personaje, y el juego no parece ralentizarse pese al mayor número de monstruos en pantalla. Otra de las mejoras es la reducción del tiempo de carga entre escenas, un detalle que en el original se hacía bastante molesto.

Resident Evil 2 promete ser más espectacular, más emocionante y más dinámico que el título original. El único problema es que no podremos hacernos con él hasta mayo.





[1] Pero si parece una *peli*... [2] Cuando estás herido, el juego muestra cómo te arrastras por ahí. [3] La cosa está que arde. [4] ¿Te hemos dicho ya que el juego va de zombis? [5] ¿Que si quiero el rifle? No, hombre, lo dejaré donde está y me enfrentaré a una ciudad entera de zombis con una pistola vacía.



Ponte la armadura de blindaje hidráulico y prepárate para la atroz batalla robótica de From Software. ¿Podrá *Armoured Core* hacer frente a *Virtual-On* de Sega?

Por extraño que parezca a aquellos no iniciados, las batallas de robots son una diversión muy popular a lo largo y ancho del planeta. En Japón, las series *anime* épicas como *Gundam* y *Macross* están repletas de gigantescos soldados mecánicos que se lanzan demoledores láseres unos a otros, y a todo el mundo les encantan. Al mismo tiempo, juegos de rol como *Mech Warriors* y *Heavy Gear* inspiran un fanatismo similar por los androides en Estados Unidos. No nos sorprende, pues, que estos títulos se hayan adaptado como videojuegos. Lo que sí sorprende es que se hayan convertido tan pocos para PlayStation.

Y aquí es donde aparece From Software. Este equipo acaba de finalizar el desarrollo de un juego de guerra mecánica para PlayStation, *Armoured Core*. Está ambientado en un futuro (combinado de *Blade Runner* y *Robocop*) en el que las multinacionales practican la guerra sucia mientras la policía escurre el bulto para no salir malparada. A esta mezcla temeraria de violencia urbana y política de oficinas llega Raven, una organización de mercenarios cuyos miembros se pasean en armaduras acorazadas, una especie de tabardos con montones de armamento y blindaje incluido. Raven aceptará cualquier trabajo ruin de cualquier cliente, si el precio es conveniente. Y siempre lo es.

Como es de suponer, a ti te toca adoptar el papel de uno de esos miembros de Raven, y empiezas el juego en el nido de la compañía (una gloriosa pantalla de opciones). Lo primero que debes hacer es seleccionar una misión. Por lo general, tienen que ver con las grandes empresas que dominan la ciudad y pueden implicar cualquier cosa, desde limpiar los edificios de inquilinos indeseables hasta mantener a los eco-terroristas lejos de los depósitos de petróleo y destruir androides de seguridad fuera de control. Como se trata de un juego de guerra mecánica futurista, la mayoría de tus enemigos son distintos tipos de robots y androides, pero también tendrás que vértelas con

> Las misiones pueden implicar cualquier cosa, desde limpiar los edificios de indeseables hasta mantener a los eco-terroristas lejos de los depósitos de petróleo...

[1] *Armoured Core* exhibe la tira de explosiones cegadoras. A menudo parecen piras descontroladas. [2] Nunca sabes lo que se esconde tras una esquina. Quizá un triste óbito de robot.

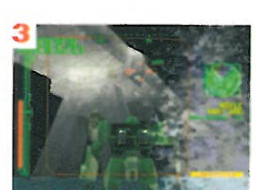


[1] «Oscuro y sórdido» es el tema de la mayoría de pantallas. [2] O «rojo y oxidado». [3] La iluminación, por lo general, corre a cargo de los robots en explosión.

■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Japón**
■ FABRICANTE	**From Software**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up***
■ DISPONIBLE	**Junio**	■ JUGADORES	**Uno o dos**

[1] El correo electrónico proporciona al jugador pistas útiles. [2] Correr de un lado a otro mientras disparas es una buena táctica para esquivar a los enemigos, [3] como también lo es esconderse donde no pueden alcanzarte, [4] o mantenerse lejos de ellos, [5] o despegar y volar en zigzag, [6] o despegar y volar en dirección contraria, [7] o simplemente dispararles.











aviones, tanques y otros vehículos acorazados.

Por supuesto, las misiones son la parte esencial del juego y parecen muy divertidas. En realidad, la parte más difícil es aprender a controlar la armadura acorazada: R2 y L2 desplazan la cabeza del personaje de arriba a abajo, mientras que R1 y L1 le hacen correr de izquierda a derecha, y los botones de disparo sirven para desplazarse entre las armas disponibles. Además, también dispones de una pequeña ayuda con el botón X: proporciona a la armadura la habilidad de volar entre distancias cortas. Este recurso se recarga en breve durante la acción, por lo que se puede utilizar varias veces en cada misión. Y debes utilizarlo, porque volar y disparar desde el aire mientras tus enemigos están en tierra preguntándose dónde te has metido es una de las tácticas clave del juego.

Te implicas en las rivalidades que enfrentan a las grandes compañías, lo que otorga a la acción una dimensión complementaria de conspiración

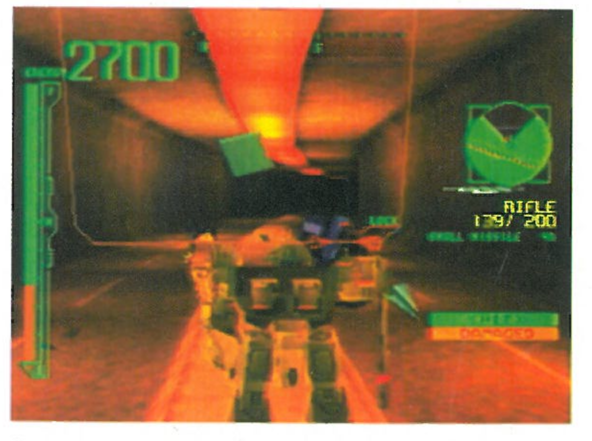
Si todo esto te resulta algo confuso, ahí va un cable. Dado que la armadura acorazada es similar a un robot futurista, sólo necesitas tener al enemigo en el centro de la pantalla para que esté a tiro. Una vez en pantalla, sólo tienes que dispararle a tu gusto. No puedes fallar. Bueno, asegurarse de que el enemigo permanece en pantalla y evitar que te deje como un colador tampoco es pan comido.

Y eso es todo, más o menos. Selecciona una misión, sumérgete en ella, masácralo todo y vete. Cada vez que completes una misión regresarás a la pantalla de Raven, que por sí sola es una gozada. Aquí, si todo ha salido bien, la empresa te remunerará en metálico y podrás gastártelo en armamento nuevo, recambios y unos cuantos extras que logran que la batalla sea más interesante. Cuando estés preparado podrás escoger misión de una lista cada vez más amplia y atractiva.

En cuanto a las armas, From ha presentado la selección estándar. Se empieza con un rifle pequeño y una lanzadera de misiles (también encontrarás una poderosa espada con la que abalanzarse sobre los enemigos, pero tiene un uso muy limitado), y más adelante el hardware incluye una metralleta, misiles de largo alcance y una lanzadera que dispara dos proyectiles a la vez. El único inconveniente es que, a medida que avanzas, las municiones se vuelven más caras, lo que significa que tienes que disparar con mucha más exactitud. Por suerte, también puede mejorarse el sistema de objetivos para que el armamento sea más eficaz. De hecho, no se trata sólo de obtener armas más y más grandes, sino que también hay que modernizar y mejorar las posibilidades de la armadura.

A primera vista, lo básico es la acción, pero hay mucho más destinado a llamarte la atención. Por ejemplo, el hecho de que siempre

Un contenedor explota mientras te encargas de los malvados robots enemigos.



Parece uno de esos malolientes túneles para peatones que atraviesan calzadas hipertransitadas. Y es casi tan peligroso...

Armoured Core





***Armoured Core* combina magníficos efectos de luz y complejos modelos en 3-D con un interesante argumento. Podría ser la zambullida perfecta en la fresca destrucción fantacientífica. Pero, ¿puede la jugabilidad sin adornos de este *shoot 'em up* mantener la cohesión de todo ello?**











pueda escogerse entre distintas misiones evita que *Armoured Core* se convierta en un juego demasiado lineal y restrictivo, y produce la impresión de que, al margen de tus tareas, este mundo ficticio se compone de infinidad de cosas más. La opción también te propone una jugada arriesgada: ¿aceptas las misiones mal pagadas —probablemente las menos peligrosas— o te lanzas por el botín para modernizar tu armadura cuanto antes? Además, a medida que el juego avanza, te vas implicando en las rivalidades que

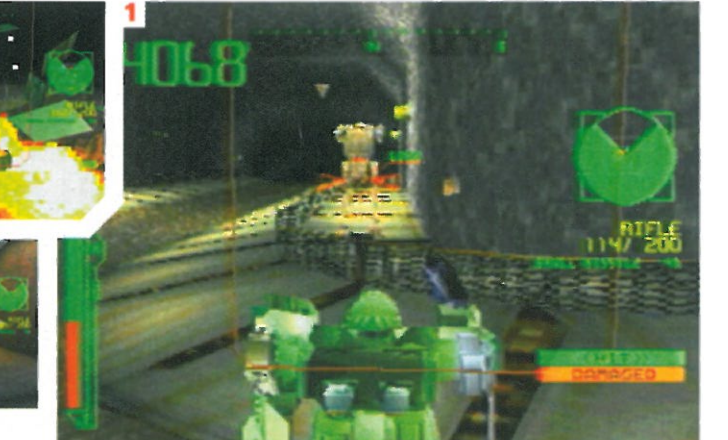
> Los paisajes urbanos son oscuros y metálicos, mientras que los edificios de la periferia impresionan por su intrincada arquitectura

enfrentan a las grandes compañías, como Chrome o Murakumo Millennium, y esto otorga a la acción una dimensión complementaria de conspiración y juego a dos bandas.

La cuestión económica también aporta su grano de arena a la fórmula estándar. La mayoría de los *shoot 'em up* sólo pretenden que dispares a diestro y siniestro. Sin embargo, en *Armoured Core* hay que pagar cada una de las balas, los misiles que utilizas y las reparaciones de tu armadura después de cada misión, lo que significa que el dinero puede esfumarse... Así que la exactitud y la prudencia son de vital importancia.

En cuanto a los gráficos, son bastante impresionantes. El motor 3-D se ajusta a la perfección tanto a extensas panorámicas como a interiores de complejos industriales, y rara vez se aminora el ritmo cuando la acción se condensa. Además, los gráficos son la mar de detallados: los paisajes urbanos son oscuros y metálicos y están atestados de neones chispeantes, mientras que los edificios de la periferia, como almacenes de armamento y depósitos de petróleo, impresionan por su enorme tamaño y su intrincada arquitectura. Los robots también están definidos al máximo, desde esbeltos androides de limpieza hasta robots bélicos con pinta de Stallone, cada uno con sus habilidades y sus características armamentísticas.

Habrá que averiguar si las guerras de robots deslumbran a los jugadores europeos del mismo modo que a japoneses o yanquis. Puede que las misiones sean variadas y que la posibilidad de modernizar la armadura te mantenga en acción, pero *Armoured Core* necesitará unos cuantos retoques en el argumento y alguna que otra sorpresa para enganchar al jugador más allá de un par de horas. Por lo visto, From Software lo ha comprendido, teniendo en cuenta el esfuerzo que ha realizado para crear una ciudad futurista creíble. Por otro lado, cabe destacar la magnífica opción de pantalla partida y el poco defendido cable de enlace. Parece que From ha pensado en todo.



[1] El juego despliega una increíble variedad de enemigos, desde humildes androides de la limpieza a descomunales guerreros. [2, 3] Las explosiones reflejan los distintos tamaños de estos objetivos.





[1] El ángulo de cámara puede modificarse para atacar a androides pequeñitos [2] o monumentales.


Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102



Exclusivo para PlayStation
Todo el PODER △○✕□ en tus MANOS
SONY
No le des más vueltas.



COOL BOARDERS 2



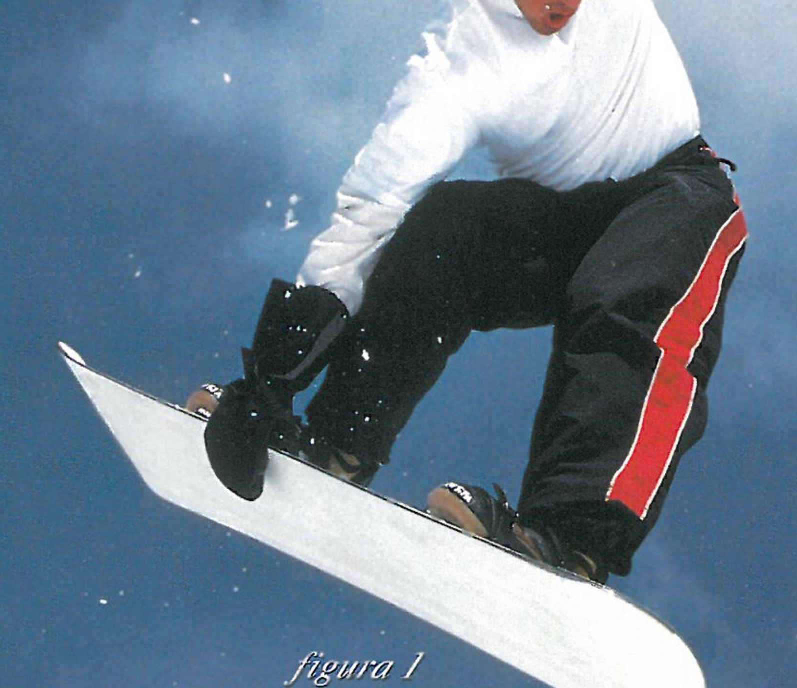


figura 1



COOL BOARDERS 2



No le des más vueltas.

Todo el PODER △○✕□ en tus MANOS

Exclusivo — para — PlayStation™

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

SONY



TBWA



Personajes de los creadores de los Teleñecos, gráficos dignos de una máquina de 64 bits, más efectos que una superproducción de Hollywood... ¿Intento temerario de lograr el mejor juego de plataformas de PlayStation?

Antes que nada, la trama. Chronos, «el malvado señor del tiempo», ha estado trasteando con la Historia. Para postre, ha secuestrado al famoso viajero del tiempo Casper Clockwise y ha diseminado seis segmentos vitales del tiempo por el universo. Y, oh sorpresa, debido a un cruel giro del destino, el travieso hijo de Casper es la única persona que puede saltar por el tiempo para descubrir estas burbujas temporales, cubrir las fisuras y rescatar a su padre, si puede ser.

La acción transcurre en seis regiones distintas (castillo, azteca, oeste, galeón, Atlantis y laboratorio), cada una con tres zonas de tiempo. Tanto viaje temporal se vuelve un poco complicado, así que dejemos que el jefe del equipo de desarrollo, **John Burton**, nos lo explique: «Cada zona presenta diferentes obstáculos, además de un pasado, un presente y un futuro. Por ejemplo, el galeón del pasado es un barco pirata en mitad de una batalla, y el galeón del presente es un barco naufragado en el fondo del mar, atestado de tiburones, mientras que el galeón del futuro se encuentra en un desierto, semienterrado en la arena por las tormentas postapocalípticas que han asolado la Tierra». Pues eso.



El juego tiene lugar en seis regiones distintas, incluyendo [1] un nivel azteca. [2] Todo lo que te cargues con la pistola de burbujas de tiempo estará roto en niveles posteriores.

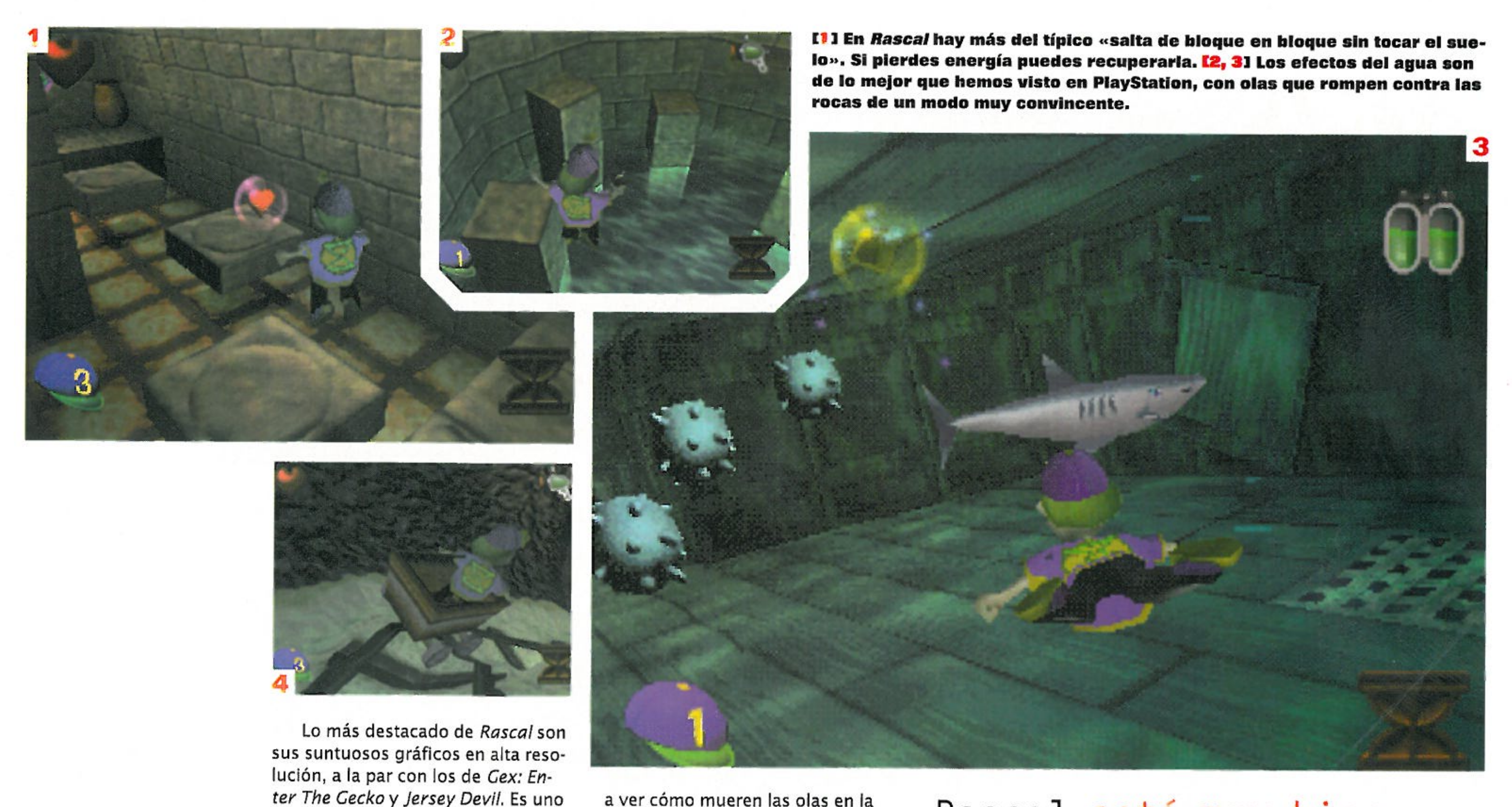




[1] El galeón pirata está plagado de cangrejos. [2, 3] *Rascal* contiene unos gráficos excepcionales y unos personajes muy ingeniosos. [4] Los impactantes efectos de iluminación y sombreado en tiempo real contribuyen a crear ambiente.

...los escenarios por los que se pasea nuestro diablillo se presentan en un precioso 3-D, con texturas que llaman la atención desde cualquier ángulo

EDITOR	Psygnosis	ORIGEN	Gran Bretaña
FABRICANTE	Travellers Tales	GÉNERO	Plataformas en 3-D
DISPONIBLE	Abril	JUGADORES	Uno



[1] En *Rascal* hay más del típico «salta de bloque en bloque sin tocar el suelo». Si pierdes energía puedes recuperarla. [2, 3] Los efectos del agua son de lo mejor que hemos visto en PlayStation, con olas que rompen contra las rocas de un modo muy convincente.

Lo más destacado de *Rascal* son sus suntuosos gráficos en alta resolución, a la par con los de *Gex: Enter The Gecko* y *Jersey Devil*. Es uno de los juegos para PlayStation con mejor aspecto; los escenarios por donde se pasea nuestro diablillo se presentan en un precioso 3-D, con detalladas texturas que llaman la atención desde cualquier ángulo imaginable. Lo mejor es la brillante armadura. De lejos presume de una elegante textura metálica, pero si te acercas casi podrías contemplar en ella tu reflejo. Ah, y si creías que hacía falta un PC de gama alta para representar una réplica realista del agua, espera a ver cómo mueren las olas en la playa.

Todo esto está muy bien, sin embargo *Rascal* tiene un talón de Aquiles: su personaje principal. Cuando el mundo entero se quejó de que la primera versión de *Rascal* tenía un protagonista demasiado «mono», Travellers Tales llamó al Creatures Workshop de Jim Henson para endurecer su aspecto. De los creadores de Gustavo, el oso Fozzy y Yoda cabía esperar grandes cosas, y tras un par de meses presentaron lo que ves en estas páginas. El Rascal propiamente dicho

Rascal está muy bien, pero se pasa un pelín de malévolo, con su gorra de béisbol al revés, esa mueca siniestra y las gafas

está muy bien, pero ahora se pasa un pelín de malévolo, con su gorra de béisbol al revés, esa mueca siniestra y las gafas. No puedes evitar la sensación de que, si el personaje fuera real, en lugar de estar rescatando a su padre estaría asaltando a ancianitas y abriendo coches.

Y prueba a controlar al pequeño rufián. En lugar de usar unos controles más que probados, los desarrolladores han optado por un sistema similar al de *Tomb Raider*, por el que debes rotar a Rascal para moverlo en cualquier dirección que no sea adelante. Esto puede funcionar con Lara, donde sueles disponer de tiempo de sobra para moverte, pero intenta saltar de saliente en saliente en una cascada para saber qué es la frustración más vil.

Sí, sólo es un PrePlay, pero más vale sacar a la luz nuestras reservas mientras aún sea posible mejorar las cosas. Las ideas son buenas y el juego tiene un aspecto impactante, pero todavía le falta algo.





[1] El caballero es uno de los enemigos más duros de eliminar. [2] Por si no hubiera bastante con esos árboles oscilantes, el chiflado de la sierra acecha. [3] La piscina, infestada de tiburones.





[1] Cuidado, todos los romanos llevan espadas afiladas... [2] La cascada evidencia todos los fallos de control.



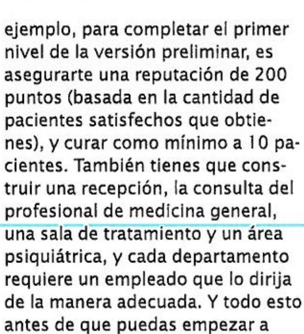
Hábiles médicos, atractivas enfermeras y disentería estratégica. Por fin, la popular **parodia de la seguridad social** para PC aterriza en PlayStation.

Pídele a cualquiera que tenga un PC que confeccione una lista de sus motivos para gastarse unas 200.000 pesetas en un monstruo de máquina condenado a estar siempre encima de una mesa, y seguro que en uno de los primeros puestos de esa lista aparecerá «jugar a juegos de estrategia de gran calidad». Últimamente se están engendrando juegos para PC como champiñones y, pese a que la mayoría suelen ser penosos clones de *Command & Conquer*, todavía hay alguno que brilla sobre esas cínicas versiones de grandes títulos.

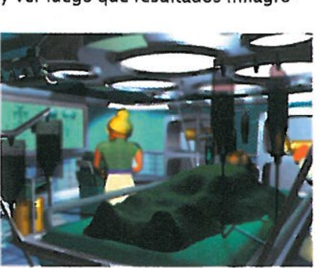
Nos referimos, por ejemplo, a *Theme Hospital* de Bullfrog; el segundo de la serie, que sigue a un *Theme Park* de increíble éxito, es un juego de estrategia con una diferencia: el humor. De hecho, este «simulador» es más bien una comedia negra, incluso una sátira.

Doctor Know

Tu tarea básica es construir, dirigir y prever todas las necesidades de un hospital, asegurándote de que funcione a la perfección en innumerables áreas financieras y sanitarias. No resulta nada fácil utilizar unas cuantas máquinas de rayos X y ver luego qué resultados milagrosos provocan... Además, en *Theme Hospital* lo controlas todo, desde la construcción de habitaciones y la instalación de puertas y ventanas hasta la contratación y el despido del personal, la investigación de remedios curativos y la reparación del material defectuoso. De hecho, el nivel de complejidad es elevado y puede que te sobrepase si los distintos niveles no te ayudan a obtener una curva de aprendizaje notoria y llena de recompensas. Lo primero que tienes que hacer, por ejemplo, para completar el primer nivel de la versión preliminar, es asegurarte una reputación de 200 puntos (basada en la cantidad de pacientes satisfechos que obtienes), y curar como mínimo a 10 pacientes. También tienes que construir una recepción, la consulta del profesional de medicina general, una sala de tratamiento y un área psiquiátrica, y cada departamento requiere un empleado que lo dirija de la manera adecuada. Y todo esto antes de que puedas empezar a



[1] ¿Tienes cincuenta de los grandes en el banco y llamas a eso jardín? Venga, hombre... [2] Procura que esos pacientes de la sala de espera estén contentos o pronto tendrás noticias suyas.

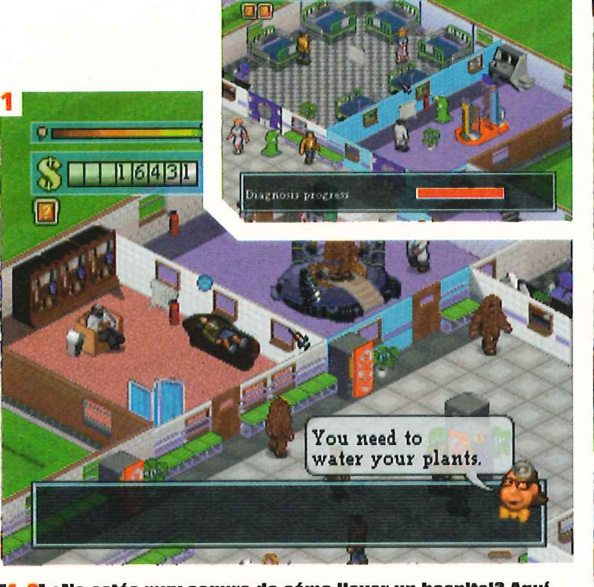




Secuencia de la intro de *Theme Hospital*: las tomas de la serie *Urgencias* que suprimió Televisión Española...

■ EDITOR	**Electronic Arts**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Bullfrog**	■ GÉNERO	**Estrategias de humor**
■ DISPONIBLE	**Febrero**	■ JUGADORES	**Uno**





[1-3] ¿No estás muy seguro de cómo llevar un hospital? Aquí llega el doctor con unas cuantas sugerencias. Sobre plantas. Qué bien. [4] Por fin, ahora es cuando te compras el chalecito adosado y el Saab con aire acondicionado. [5] Un diagrama de pastel. [6] Y un registro. [7-8] Las enfermedades de las que tienes que hacerte cargo en Theme Hospital incluyen la Cabeza Abotargada, la Cabellitis y, claro está, el Complejo del Rey con tupé incluido. Vas a necesitar algo más que antibióticos...

pensar en contratar personal de limpieza para que mantenga el hospital impecable, en instalar radiadores para calentar las habitaciones y otros elementos básicos como, por ejemplo, los lavabos, los extintores, algunas plantas y varias máquinas de bebidas.

Y es que, al igual que en *Theme Park* —donde había personajes que expresaban su descontento vomitando, quejándose o simplemente marchándose—, aquí debes proporcionar un buen servicio para competir con los hospitales rivales de otras ciudades que van abriendo sus puertas para hacer negocio. Los pacientes pronto te hacen saber, mediante pequeños iconos, si están satisfechos en general con tu hospital (los problemas van desde el exceso de basura hasta los diagnósticos incorrectos, pasando por la falta de sillas).

A medida que se elaboran conversiones, el juego se va acercando a la perfección. Casi todas las características de la versión para PC se han mejorado, y sólo se notan un par de sutiles cambios en el diseño de niveles. Gráficamente, es excelente. Desde la divertidísima intro hasta los *sprites* de magnífica animación, *Theme Hospital* rinde homenaje a los dibujos animados sin perder por ello claridad; es un juego complejo e intuitivo.

De todas formas, resulta inevitable que la implantación del método de control de la PlayStation provoque algunos problemillas. Los usuarios de PC disponen del ratón para señalar y hacer clic en las distintas opciones, pero si lo trasladamos al joypad, el proceso se ralentiza. Con el montón de menús e iconos que aparecen en pantalla, desplazar el cursor adelante y atrás resulta poco más que fastidioso. También tenemos que destacar que, en la versión que vimos, ubicar las salas parecía más problemático que necesario. Incluso en el caso de que contáramos con espacio más que suficiente, era difícil desplazar la sala hasta situarla en la posición apropiada antes de aceptarla, mientras que la rotación de objetos y la instalación de puertas y ventanas también tenía su truco. De lejos, el punto fuerte del juego es su humor. Las dolencias dan repaso a ficciones absurdas como la enfermedad de la Cabeza Abotargada, la Cabellitis y el Complejo del Rey (en el que los pacientes llevan zapatos de cuero y tupés gigantes, estilo Elvis Presley). Aparte de unas cuantas imprecisiones gráficas, *Theme Hospital* para PlayStation parece recrear el éxito de la versión para PC, que vendió dos millones de copias. Puede que no sea un título nacido justamente para consola, pero si las interfaces y el método de control resultan en versión final más intuitivos, Bullfrog tendrá en sus manos otro súper ventas. Averigua si la revista hace un diagnóstico tan saludable el próximo mes.







[1] El ala oeste ayer. [2] Por supuesto, para el buen funcionamiento de un hospital moderno es vital una mesa de billar. Estoo... [3] Utiliza los menús que aparecen en pantalla para enderezar la situación caótica de *Theme Hospital*.



Si hablamos de estrategia, EA lleva la voz cantante, y continúa el do de pecho con esta secuela del magnífico *Warhammer, Shadow Of The Horned Rat*

Cuando *Warhammer* apareció a finales de 1996, se encontró un camino llano, con sólo dos competidores dignos en el terreno de la estrategia (los dos títulos de *X-Com: Enemy Unknown* y *Terror From The Deep*). Después de tantos meses, la situación continúa más o menos en las mismas, y ni se te ocurra pensar que EA iba a conformarse con retocar los gráficos, dar un repaso al sonido e insertar algún que otro enemigo nuevo confiando en que los amantes de los juegos de guerra lo comprarían sin rechistar. Un hecho: esto no ha ocurrido. Otro hecho: en realidad *Dark Omen* promete, y mucho.

Como sucede con la mayoría de los buenos juegos de estrategia, *Dark Omen* llega con un argumento digno de una película de Hollywood. Eres el poderoso Morgan Bernhardt y diriges un ejército mercenario enrolado en una guerra sin cuartel a escala mundial contra los malvados invasores de piel verde. Ignoras que el mal está cerca: tu enemigo a muerte, el rey Dread, está acumulando poco a poco el poder necesario para pisar de nuevo el campo de batalla y medir su ejército de zombis contigo. Entonces es cuando las cosas pintan crudas...

El fenómeno *Warhammer* nació a partir de un juego de rol de sobremesa en el que unos individuos se dedicaban a pasear miniaturas a lo largo de paisajes imaginarios. Cuando PlayStation entró en escena, se convirtió en medio ideal de traspasar la acción desde la mesa a la pantalla del televisor. *Shadow Of The Hornet Rat*, una especie de *C&C* en 3-D, encantó a jugadores que buscaban un reto algo más intelectual de lo que se encuentra en general. Apenas un año más tarde, *Dark Omen* parece incluso mejor.

Lo primero que llama la atención son las mejoras de *Dark Omen* respecto al original. Se han perfeccionado los gráficos de forma considerable, y el producto en general ofrece un aspecto mucho más pulido. Un buen ejemplo de esto es la animación en el campo de batalla. *Shadow Of The Hornet Rat* discurría a una velocidad de 15 imágenes por segundo, satisfactoria, pero ni

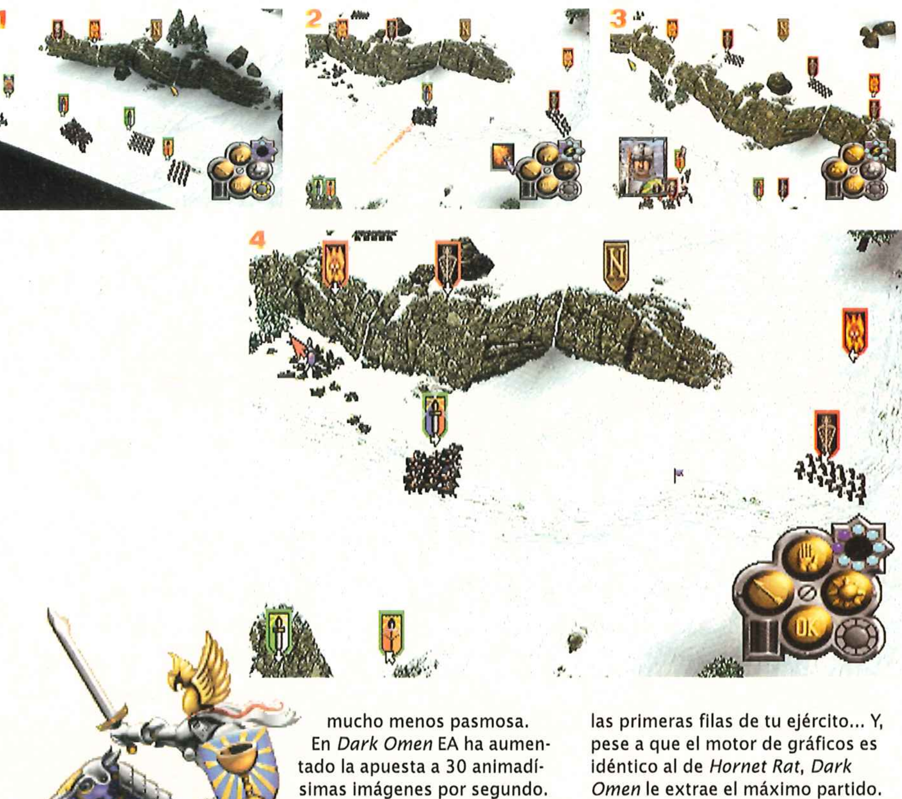


Los personajillos están animados de modo que puedas contemplar, en este caso, lo mal que va la cosa. Incluso puedes ver cómo la palman.



En mitad de la batalla podrás cambiar de comando entre las unidades con sólo pulsar la bandera correspondiente en la parte superior de la pantalla. Muy cómodo.

■ EDITOR	**Electronic Arts**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**EA**	■ GÉNERO	**Estrategia en 3-D**
■ DISPONIBLE	**Marzo**	■ JUGADORES	**De uno a dos**



[1, 3] El terreno puede jugar un papel muy importante en las batallas. [4] Los símbolos dorados permiten saber qué ocurrirá cuando pulses cualquier botón durante los combates. [5] Conduce a tus arqueros a la cima del acantilado para tener mayores ventajas en la estocada final. [6, 7] La pantalla de tropas te hace saber cuántos hombres necesitarás.







mucho menos pasmosa. En *Dark Omen* EA ha aumentado la apuesta a 30 animadísimas imágenes por segundo. La velocidad perfecta para contemplar cómo se meriendan los zombis las primeras filas de tu ejército... Y, pese a que el motor de gráficos es idéntico al de *Hornet Rat*, *Dark Omen* le extrae el máximo partido. Los nuevos retoques tratan aspectos como las rutinas de iluminación en tiempo real, la cantidad de secuencias de vídeo y unos sombreados renderizados la mar de bonitos.

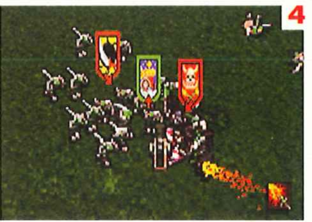
Fuego amigo

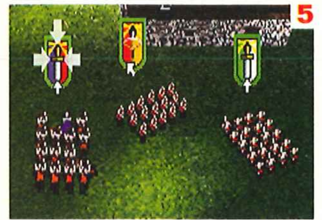
El aspecto tiene su importancia, pero siempre es secundario en un título de estrategia. ¿Y qué importa en un título así? El elemento de estrategia, claro... Pues buenas noticias. *Dark Omen* es mucho más duro que el original, requiere un nivel de estrategia más sofisticado. La introducción de una jugabilidad más realista resulta muy efectiva: una característica excelente de la serie *X-Com*. Ahora, si hay algo oculto tras una esquina o un árbol, no podrás verlo. Esto contribuye a crear un juego mucho más táctico, con tropas dispuestas a sorprender al enemigo al amparo de la oscuridad o de espesos bosques.

Dark Omen está casi terminado, pero EA está resuelta a añadir ciertos toques antes de que llegue a manos del público. Esto significa más florituras gráficas, toda una gama de efectos de sonido e incluso la posible introducción de soporte para ratón y pad analógico. Pero el complemento más atractivo de *Dark Omen* puede que sea la opción para dos jugadores: usuarios capaces de diseñar ejércitos para luego enfrentarlos con «amigos» mediante cable de enlace. Según las últimas noticias, el equipo de desarrollo de EA ha logrado introducir, no sin dificultad, la opción para dos jugadores en *Dark Omen*, pero todavía no está claro que aparezca en la versión final. Nosotros creemos que convertiría este buen juego en uno magnífico. Ya veremos..









[1] Las pequeñas escaramuzas a menudo se convierten en grandes batallas. [2, 3] Los escenarios han mejorado mucho, con colinas y bosques perfectos para esconder tropas. [4] Los zombis pueden sufrir bombardeos increíbles. [5] Al inicio del juego eres libre de situar tus tropas donde quieras.

Riven: The Sequel To Myst



Llega el bautismo de fuego para la consola gris. **Se denomina *Riven*** y pretende mostrar **la madurez de PlayStation.** ¿Estaremos los usuarios a la altura de las circunstancias?

He aquí un título que se adentra en el competitivo mundo PlayStation por la puerta grande y sin complejos. Ni su dificultad, ni su longevidad, ni su previsible lentitud han desanimado a Cyan a la hora de producir la conversión PSX de la secuela de *Myst*. Puede que *Riven* consiga erigirse como la «Gran Aventura» de PlayStation.

La saturación de este tipo de juegos en el universo PC obliga a las compañías de software a encaminarse a otras plataformas de entretenimiento, y la consola gris está dispuesta a servir de excusa para tal propósito. Resulta curioso que los juegos de estrategia, supuestamente condenados al ostracismo del teclado, se estén abriendo paso por entre las vertiginosas calles consoleras hasta el punto de competir con *beat 'em up*, plataformas y arcades, los genuinos géneros del pad. Y, si no, recuerde el lector títulos como *Command & Conquer, Red Alert, X-Com* o el reciente *Z*.

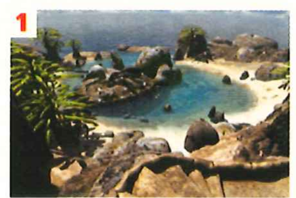
¿Que no estamos hablando de una aventura? Desde luego que sí, un poco de paciencia. Estamos hablando de un paralelismo entre los juegos de estrategia y las aventuras gráficas. La aparición de títulos como *Broken Sword, Alone in the Dark* y *Blazing Dragons* ha logrado que la calma y la reflexión no sean exclusivos del PC y que los usuarios del pad se mantengan sentaditos varias horas frente a un mismo juego. Quién sabe: quizás este fenómeno nos permita decir que PlayStation, con todo su software heterogéneo, se ha convertido en una consola «profesional».

¿Y cuál es el papel que desempeña *Riven* en todo esto? En nuestra humilde opinión, está aquí para confirmar estas teorías. Si su predecesor pasó con más pena que gloria por nuestras consoleras manos a causa de su complejidad y lentitud, *Riven* llega para demostrarle al mundo que los usuarios de consola no son unos mocosos.

Riven: The Sequel To Myst es un extensísimo título que ocupa la friolera de cinco CD (superando incluso al magnífico *FFVII*), y que promete ser una de las experiencias visuales más alucinantes del universo consolero. Las más de 4.000 imágenes que ilustran el juego parecen digitalizaciones al uso, pero nada más lejos de la realidad: estos impresionantes gráficos se han realizado mediante un complejo diseño de vectores, y su relleno se ha llevado a cabo con una dilatada paleta de colores. Lo mismo podemos decir de las más de tres horas de animación que combinan la captura de movimientos con los creados. La cámara se desplaza con una suavidad hipnotizadora, digna del mismísimo Orson Welles. La ambientación se completa con una música excelente que nos acompaña obsesiva por las claustrofóbicas catacumbas que pueblan el juego, al igual que los miles de efectos de esta nueva dimensión llamada *Riven*.

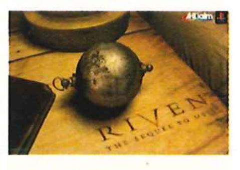
El aspecto técnico del juego es espectacular, pero son su argumento y su desarrollo los que nos pondrán a todos a prueba. Si a lo molesto del movimiento del cursor sumamos su increíble dificultad, surge el juego más espinoso para PlayStation, un título que puede sacar a más de uno de sus casillas. *Riven* es ideal para amantes de los retos, y la respuesta del público a este programa de Cyan nos permitirá averiguar si la consola de Sony ha alcanzado ya la mayoría de edad.

[1] Los gráficos son tan espectaculares que han hecho falta cinco CD. [2] Nada que envidiar a *FFVII*.



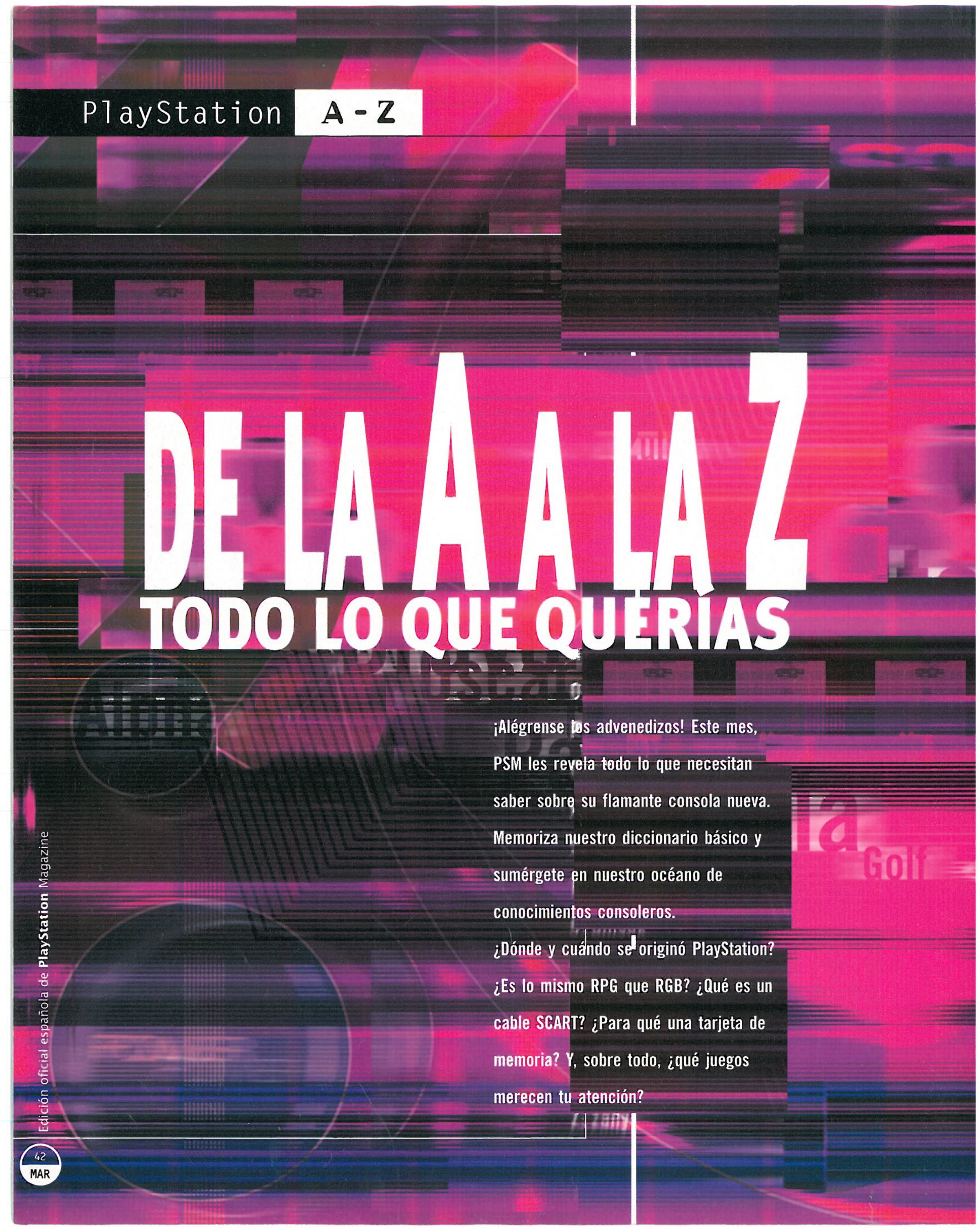


[1] Los paisajes son paradisíacos. [2] La jugabilidad mejora la primera parte, pero sigue siendo complicada.





■ EDITOR	New Software Center	■ DISPONIBLE	Abril	■ JUGADORES	Uno
■ FABRICANTE	Cyan	■ ORIGEN	Gran Bretaña	■ GÉNERO	Aventura gráfica

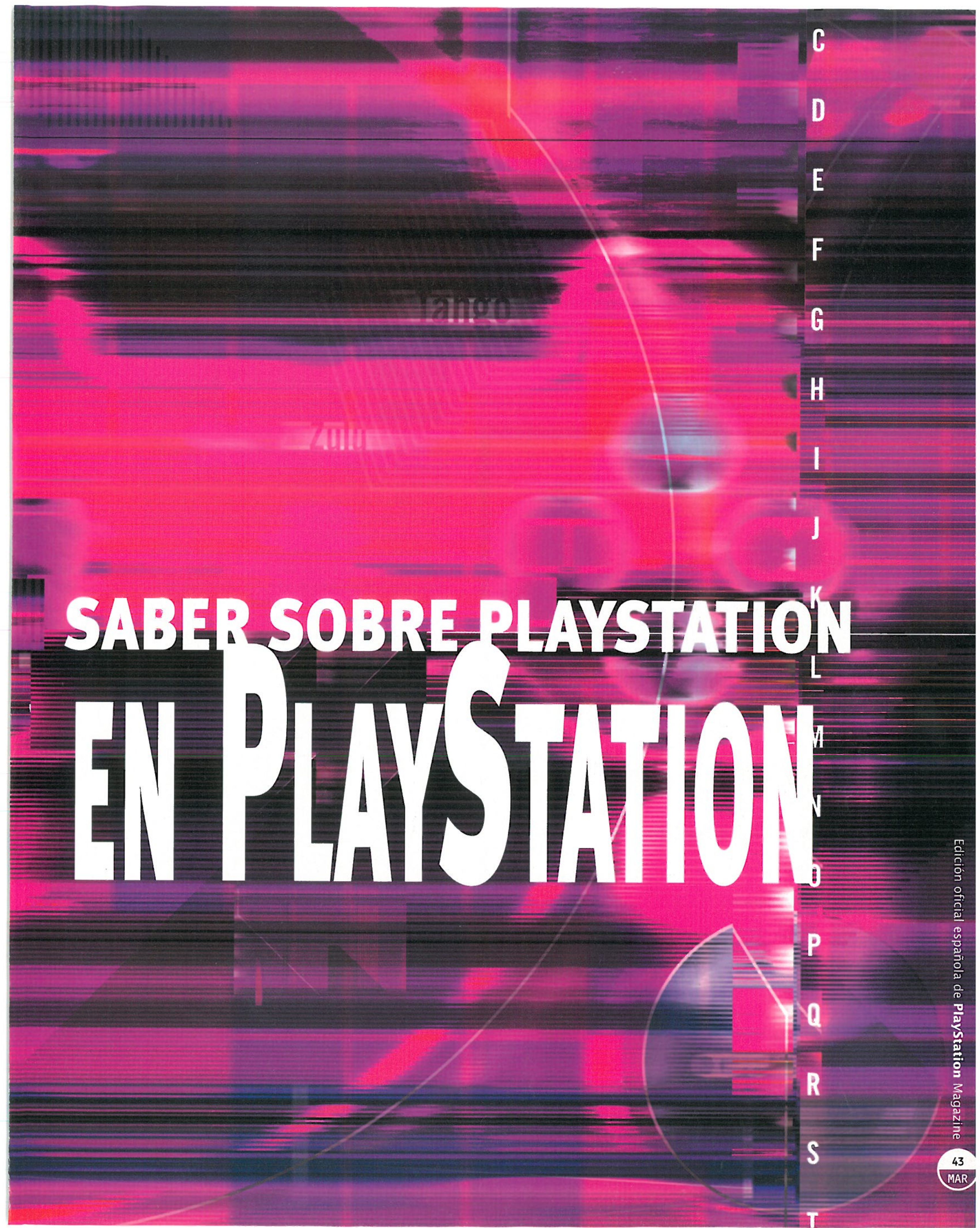


DE LA A A LA Z

TODO LO QUE QUERÍAS

¡Alégrense los advenedizos! Este mes, PSM les revela todo lo que necesitan saber sobre su flamante consola nueva. Memoriza nuestro diccionario básico y sumérgete en nuestro océano de conocimientos consoleros.

¿Dónde y cuándo se originó PlayStation? ¿Es lo mismo RPG que RGB? ¿Qué es un cable SCART? ¿Para qué una tarjeta de memoria? Y, sobre todo, ¿qué juegos merecen tu atención?



SABER SOBRE PLAYSTATION

EN PLAYSTATION



.-
Alpha

¡Ay, Señor!

Bodrios. Aberraciones. Llámalos como quieras, pero la consola de Sony ha sufrido el ataque de toda una selección de juegos de pena. Como por ejemplo...

CyberSpeed
3/10
Juego de carreras futurista. Desde luego, cualquier cosa menos *Wipeout*.

Devil's Deception
3/10
Juego de plataformas pobre hasta la decepción.

Incredible Hulk
4/10
La masa no reventaría sus pantalones por semejante bazofia.

Iron Man
2/10
Risible shoot 'em up en 2-D. Ja, ja, ja, ja, ja, jaaaa.

Killing Zone
1/10
Un *beat 'em up* de lo más funesto que hayas visto en tu vida.

Novastorm
3/10
Niégate. No es más que un juego de disparos medioooocre.

Power Serve Tennis
3/10
Es tenis. Pero intenta reconocerlo...

Prime Goal
2/10
Namco debió sufrir un trastorno momentáneo cuando creó este juego de fútbol.

Rebel Assault 2
2/10
Horroroso modo de sacar tajada de *Star Wars*.

Space Jam
3/10
Baloncesto de dibujos animados. Travestismo recalcitrante.



Bebés

Cuando la PlayStation se puso a la venta por primera vez en España allá por 1995, su precio era de 59.900 pesetas. Se calculaba que la media de edad del jugador de PlayStation el primer año rondaba los 25 años. Pero con la reducción de precio que resolvió Sony poco después, la media de edad cayó en picado con una celeridad inusitada.

Y sin embargo, a ver, ¿me puede usted decir dónde están los juegos PlayStation para niños? Bueno, tampoco es para tanto, la vasta mayoría de jugadores de ocho años son duchos con el joypad: son capaces de jugar con *Tekken* y *Ridge Racer*, *Tomb Raider* y *Wipeout 2097*. Por otra parte, títulos como *PaRappa The Rapper*, pese a ser un juego del estilo «repite conmigo», tienen atractivo en cualquier punto del planeta. Y llegarán más para los pequeños de la casa a lo largo del año...



C

-.-.
Chema

Colección

Las secuelas son herencia de nuestro tiempo. Y si no, fíjate en películas como *Rambo, Pesadilla en Elm Street* o *Terminator.* A los humanos nos debe hacer gracia aquello de «la repetición de las jugadas más interesantes». De otro modo, no pisaríamos las salas de cine ni estaríamos dispuestos a tragarnos episodio tras episodio de *Expediente X.* Esta mecánica se reproduce en los cómics, en cierta literatura y, por supuesto, en el maravilloso mundo de los videojuegos.

Otra de las causas del fenómeno se debe a razones de seguridad comercial. Nos explicamos: ¿para qué arriesgarse a lanzar un título original y rompedor que quizá nadie se atreva a comprar cuando puede exprimirse el jugo a títulos de gran éxito? No todas las compañías de software se abandonan a esta premisa, y, en todo caso, hay ocasiones en las que las secuelas llegan a ser mejores juegos que los originales.

Tomb Raider 2 es tan bueno como su antecesor, y lo mismo sucede con *Broken Sword II* y con *Red Alert, Street Fighter EX Plus Alpha, Wipeout 2097, Tekken 2* (del que esperamos la tercera entrega este año) o *Ace Combat 2.* Títulos como *Pandemonium 2, Crash Bandicoot 2* o *Battle Arena Toshinden 3* no han conseguido superar a sus predecesores, si bien mantienen un mínimo de calidad. Y queda por ver qué sucederá con *Resident Evil 2.*

En materia de deportes, para qué hablar. Las secuelas se suceden con religiosa puntualidad. Es difícil llevar la cuenta de cuántos *Patatín '97* y *Patatán '98* colapsan la PlayStation. Lo único que podemos decir es que *NHL '98* aventaja a su antecesor del pasado año, al igual que *NBA Live '98, FIFA '98, Cool Boarders 2* y *Actua Soccer 2,* por poner algunos ejemplos. Veremos qué ocurre en futuras temporadas.



D

-..
Delta

Descuento

En dos palabras, Serie Platinum. Sony presentó esta serie de títulos con recorte de precio hace varios meses, y desde entonces muchos jugadores se han reencontrado felizmente con los clásicos. Por 3.990 pesetas puedes ser dueño y señor de juegos como *Ridge Racer, Wipeout, Tekken, Actua Soccer* o *Bust-A-Move 2.* No está mal, ¿eh? La premisa original que solicitaba la escuadra Platinum era que el juego hubiese aparecido a la venta más de 12 meses atrás y que hubiese vendido 100.000 copias o más. Pero es probable que Sony relaje estos criterios en un futuro no muy lejano. Esperamos contar pronto con *Resident Evil* y *Wipeout 2097* en esta modalidad.



E

Esféricos

Los simuladores de deportes son dieta básica de gran cantidad de jugadores en todo el mundo. El desarrollo de la tecnología 3-D ha experimentado un ritmo acelerado, y las representaciones electrónicas de las actividades deportivas han alcanzado mayores cotas de realismo. Las técnicas de captura de movimiento (el proceso por el cual se digitaliza el movimiento de un objeto) han lavado la cara a los juegos de deportes. En la actualidad, las compañías de software contratan a jugadores como David Ginola o Michael Owen para que el jugador pueda reproducir sus movimientos desde el pad. Toda una innovación del género. Sin embargo, ni el jugador más feroz podía estar preparado para encajar la abrumadora cantidad de títulos de deportes que invaden el territorio PlayStation. Los hay a toneladas. Prueba con estos favoritos de *PSM.*



ISS Pro
9/10 El juego de fútbol de Konami podría resultar un poco lento para más de uno, pero nadie se atrevería a censurar su animación. Y cuando aprendes lo intrincado de la estrategia, puedes practicar el fútbol de los grandes.

Total NBA '96
9/10 Continúa siendo el mejor juego de baloncesto sobre la faz de la Tierra. Este proyecto de Sony es el título más atractivo, jugable y detallado de la historia del *basket.*

Victory Boxing
8/10 Este título de JVC no es de los que te vienen a la memoria en el acto cuando piensas en clásicos, pero está bien considerado. Lleva tiempo aprenderlo, pero una vez consigas pillarle el truco, estarás boxeando hasta que amanezca sobre el ring.

Actua Soccer 2
9/10 El nuevo título de fútbol de la serie *Actua* despunta entre los de su género. *Actua 2* no sólo es rápido y extremadamente jugable, sino que además tiene una pinta estupenda. Una buena alternativa a *ISS Pro.*

NHL '98 9/10
No hay juego de hockey sobre hielo que se pueda comparar con este título de EA. Fantásticos gráficos y un buen puñado de opciones. EA vuelve al campo de los deportes, por fin.

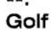
F

..-. Foxtrot

Futuro

Algunos de vosotros sois orgullosos dueños de la consola gris desde hace pocas semanas, pero la máquina de Sony tiene más de tres años de vida. En ese período de tiempo, la PlayStation ha sido todo un éxito y continúa vendiéndose en cifras espeluznantes. Sin embargo, Sony piensa inevitablemente con miras al futuro, es decir, con miras a la sucesora de la consola que posees. ¿Qué aspecto tendrá la PlayStation 2? ¿Cuánta potencia albergará? Si bien no somos privilegiados detentores de tan secreta información, el gurú técnico de Computer Artwork, Mark Atkinson, nos ofreció algunas reflexiones en *PSM* 12. Básicamente, él espera una potencia que multiplique por diez la de la consola actual. Pero el presidente de Sony, Nobuyuki Idei, asegura que la PlayStation 2 no se lanzará en Japón hasta dentro de dos años.
Mientras tanto, la mayoría de los desarrolladores opinan que son muchos los trucos que puedes enseñar a un viejo zorro, y que hasta los mejores juegos para PlayStation emplean sólo tres cuartas partes de la potencia de la consola actual. Puedes estar seguro de que surgirán títulos cada vez más espectaculares en los próximos dos años.

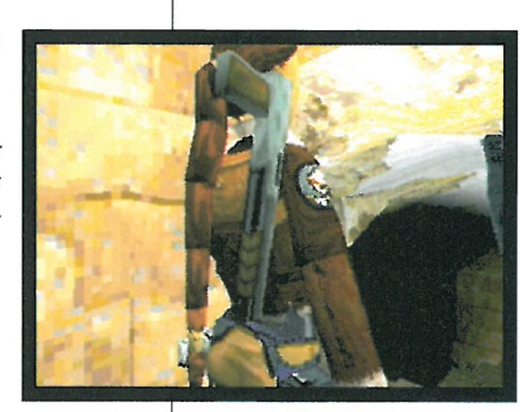
G



--. Golf

Grandes éxitos

Tomb Raider 2



Lara Croft regresa con su segunda aventura, sólo que esta vez tiene la oportunidad de explorar en campo abierto. Lara posee uno o dos movimientos nuevos (puede trepar por escalas y muros, e incluso recorrer Venecia en lancha motora). Otra característica ilustre es el uso de fuentes de luz, efectivo sobre todo cuando Lara prende una bengala. La aventura en 3-D esencial para tu PlayStation.



Final Fantasy VII



Sin lugar a dudas, el título de acción y rol de Square establece un nuevo estándar de jugabilidad. Fondos CGI bellamente prerenderizados encauzan la PlayStation a nuevos territorios gráficos (y ni siquiera advertirás el acceso a disco). Un enorme cartel de personajes, elementos de puzzle muy estudiados y soberbios subjuegos convierten FFVII en un «imprescindible».

Tekken 2



El tiempo pasa sin remedio, pero Tekken 2 de Namco continúa siendo el gallo más bravo del gallinero. Al original se añadieron un par de personajes nuevos (el notable Lei Wolong, por ejemplo), pero el quid de la cuestión reside en su jugabilidad. Se te enseñan movimientos especiales de fácil aprendizaje (algunos no requieren más que un par de botones, si bien ciertas maniobras llevan un siglo de práctica para ejecutarlas con éxito), y la animación es estupenda. Estarías loco, pero loco de remate, si no te hicieses con él cuanto antes.



Historia

.... Hotel

No se sacaron todo esto de la manga en un par de semanas, suponemos que te lo imaginas. La PlayStation calentó motores por primera vez en 1990. Sin embargo, en 1983 Sony ya estaba involucrada en el desarrollo de gráficos en 3-D para propósitos profesionales. Creó algo que se acabó conociendo como System G y que permitía a la televisión la manipulación de gráficos en 3-D en tiempo real para emisiones en directo.

El proyecto terminó en agua de borrajas, así que los miembros del equipo de desarrollo (entre ellos, un tal Ken Kutaragi) se preguntaron en qué otras áreas podría emplearse esta tecnología 3-D. Y entonces fue cuando se les ocurrió pensar en una consola de tecnología punta con gráficos en 3-D. «La idea original era elaborar un sintetizador de gráficos», afirma Kutaragi, «algo que partiese de un gráfico básico y le añadiese varios efectos de manera rápida y fácil. Yo quería desarrollar una máquina capaz de exhibir sutiles efectos sin dificultad. Eso fue lo que hicimos».

En 1994 se dieron por terminadas las especificaciones técnicas, así como el diseño del hardware y de los procesos de fabricación. «Nuestro objetivo consistía en lograr un sistema de videojuegos asequible pero de alto rendimiento, para el que fuese fácil escribir juegos», dice Kutaragi. «Queríamos conseguir que muchas compañías de software se pusieran manos a la obra para crear juegos, así que tuvimos que diseñar un sistema operativo muy pequeño y sofisticado y desarrollar bibliotecas de software para ayudar a los programadores. Esto les permitió escribir juegos con rapidez y facilidad.»

Más de 450 compañías se subieron al tren e iniciaron su andadura como diseñadoras de juegos para PlayStation, de modo que la consola de Sony se convirtió en la máquina más secundada en este sentido. El usuario puede jugar con títulos de calidad arcade (muchos son conversiones de recreativas) sin insertar la dichosa monedita cada dos por tres.



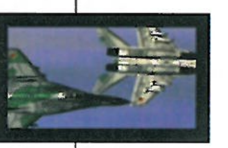
Intros

.. India

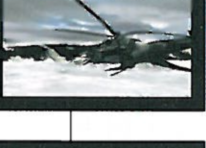
Las secuencias de vídeo (FMV) se han popularizado en los juegos gracias a la capacidad de almacenamiento de los discos compactos (650 MB). Las FMV se emplean para exponer la trama del juego antes de que éste dé comienzo, y las hay que interrumpen la acción para seguir el hilo de la historia. Y una cosa es cierta: cuando las secuencias de vídeo son relevantes y están cuidadas, se convierten en complementos espectaculares. Las de *Tekken 2* y *Krazy Ivan* constituyen dos buenos ejemplos. Sin embargo, no todos los jugadores están encantados con lo que consideran escenas innecesarias, no interactivas. ¿Para qué el esfuerzo y la inversión? ¿No deberían las compañías de software destinar su tiempo y dinero a elementos más provechosos? ¿No serviría mejor a la expectativa de los usuarios que se prestase más atención al detalle en el departamento de jugabilidad? No obstante, las secuencias de vídeo está aquí para quedarse, aunque nunca lleguemos a ver una *peli* entera en nuestra consola.













Jerga

.--- Juerga

«Arg, todo ese argot consolero... Es para ponerse enfermo. ¿No se le traba a usted la lengua?» En absoluto, repita conmigo:

Análogo – Por lo que a nosotros respecta, se utiliza en conjunción con los pads. Los pads digitales pueden maniobrar un objeto en distintas direcciones (por pasos), mientras que los análogos utilizan una serie continua de valores para desplegar un movimiento más preciso.

Bit – Es un término que se emplea en contextos de manipulación de datos mediante circuitos de transistor electrónicos. Un «bit» puede sufrir dos estados: 1 (activo) o 0 (inactivo). La sucesión de tales estados reproduce los cálculos matemáticos.

Byte – Un encadenamiento de bits, por ejemplo 0010001010. En un sistema como la consola PlayStation, cada byte corresponde a ocho bits.

Vídeo compuesto – Medio de conectar una consola a un televisor. Emplea conectores de teléfono, que habitualmente se insertan en el frontal del televisor.

Sombreado Gouraud – Un método de sombreado de polígonos (el desarrollador de esta técnica fue Henri Gouraud).

Kilobyte – Se abrevia con las letras KB. Un kilobyte corresponde a 1.024 bytes.

Megabyte – Se abrevia con las letras MB. Equivale a 1.024 KB o a 1,048.576 bytes.

PAL – Siglas correspondientes a *Phase Alternate Line* (Línea de Fase Alterna). Es el estándar de televisión que se ha implantado en gran parte de Europa, incluida España. Despliega 625 líneas horizontales de barrido y transcurre a 25 imágenes por segundo.

RAM – Siglas correspondientes a *Random Access Memory* (Memoria de Acceso Aleatorio). La memoria temporal de la consola en la que se cargan los datos del juego.

Renderizado – Significa «diseñado por ordenador». Se emplea con referencia a los gráficos en 3-D producidos en estaciones de trabajo con PC de gama alta, como los de Silicon Graphics.

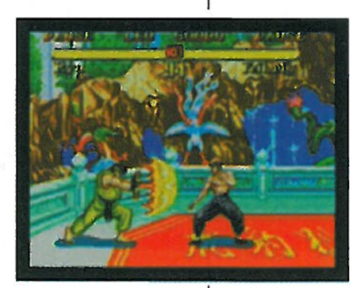
ROM – *Read Only Memory* (Memoria de sólo lectura). Es un tipo de memoria sobre la que resulta imposible reescribir. En PlayStation, la ROM corresponde a los datos del juego almacenados en el CD.

Scart – Conecta máquinas al televisor, pero sólo en los aparatos de televisión más recientes. La calidad de imagen obtenida es razonable.



Karaoke

K.O:



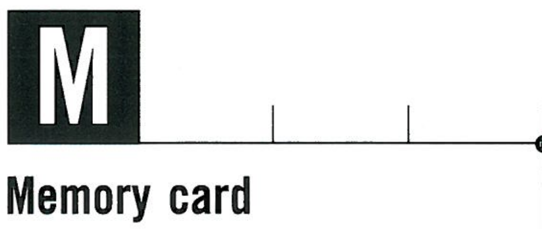
Beat 'em up. Festival de tundas. Un paraíso para consoleros pugilistas del pad. Sí, el *beat 'em up* sigue siendo una de las regímenes básicos del amante de los videojuegos. Hay mucha basura suelta por este género abandonado de la mano de Dios, pero cuando la mecánica es la correcta, el *beat 'em up* es la experiencia de juego más satisfactoria que haya conocido jamás el hombre. Y la PlayStation dispone de un buen surtido de contendientes haciendo cola en la esquina del ring para tomar parte en el campeonato de pesos pesados que representa *Tekken 2*. El *beat 'em up* va de lucha (¿en serio?), sea contra hombre o animal, adversario humano o controlado por ordenador. Algunos juegos ofrecen una variedad de armas para que hagas uso de ellas, otros sugieren que te limites a los puños. Los mejores títulos se aseguran de que las maniobras sean intuitivas y de que la curva de aprendizaje desemboque con fluidez en movimientos complicados, si uno tiene el antojo de aprenderse combos de 10 botones. Igual de importante es la animación de los personajes. La conversión que Namco ha llevado a cabo de la serie arcade de *Tekken* constituye el mejor ejemplo, aunque hay muchos que prefieren *Street Fighter EX Plus Alpha*.

L

Limonero

Lara Croft

¿Qué más puede decirse de esta chica que no se haya dicho ya?



Moto

Memory card

Todos necesitan una *memory card*, o una tarjeta de memoria, como quieras llamarla. Más tarde o más temprano te hará falta guardar una partida. Las tarjetas de Sony cuestan 2.750 pesetas y puedes archivar 15 posiciones de juego, pero otras compañías ofrecen tarjetas a buen precio con el doble de bloques (o más). Las tarjetas de memoria son virtualmente infalibles y pueden utilizarse una y otra vez hasta el aburrimiento.





Nieve

NTSC

Para decirlo con todas las letras, *National Television Standards Committee*, o sea, Comité Nacional de Estándares de Televisión. El sistema de vídeo que se utiliza en Estados Unidos y Japón, en contraposición a nuestro PAL. Muestra una imagen de mayor calidad: 525 líneas a 30 imágenes por segundo. Se instituyó en *yanquilandia* en 1953. Hay quien prefiere adquirir una consola de importación para poder jugar con títulos NTSC, también de importación.



O

¿Oiga?

Otorrino

Preguntas y respuestas. ¿Quién soy? ¿Adónde voy? ¿De dónde vengo? La vida es un mar de dudas. Nosotros pescamos para ti las más frecuentes y encima te las resolvemos.

Mi CD de demos no funciona. ¿Qué pensáis hacer al respecto?
Envíanosla: someteremos otra a prueba y te la mandaremos cuanto antes.

¿Vale la pena hacerse con un pad analógico? ¿Cuánto tiempo más piensas aplazarlo?
Llegará un día en tu vida de propietario de PlayStation en que necesites un control más preciso del que el pad convencional te proporciona. Los juegos TENDRÁN que ser compatibles con el analógico, y mucho antes de lo que crees.

¿Cuánto durará mi PlayStation? ¿No está PlayStation 2 a la vuelta de la esquina?
No es probable que nuestros ojos puedan posarse sobre otra PlayStation antes de dos años. Y los desarrolladores extraen cada día más provecho de la máquina, así que espera y verás la caterva de titulazos que nos esperan en 1998.

¿Dolby Surround? ¿Para qué sirve eso?
Si dispones en casa de un equipo de música decente, el sonido Dolby Surround conducirá tu experiencia lúdica a la cima del placer auditivo. Los efectos cruzan la habitación de parte a parte, te sorprenden por retaguardia y te hacen vivir un juego como si formaras parte de él. El equipo es caro, los vecinos no te lo agradecen, pero es diversión en estado puro.

Entonces, ¿*Tekken 3* es bueno o no?
Vaya. Te lo diremos en cuanto le echemos el guante. Se nos paga para eso. Es lo que nos gusta hacer. Pero la versión PAL de *Tekken 3* no verá la luz del día como muy pronto hasta septiembre. Buááá...

P

Periféricos


Prurito

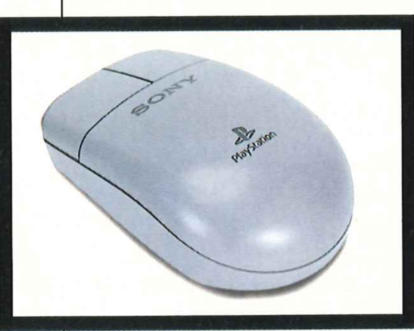
Los periféricos son básicamente los extras, extensiones, apéndices y demás postizos que puedes adquirir para tu consola. Como los pads y joysticks, los volantes, las pistolas, en fin... La mayoría de los periféricos de terceros fabricantes son de inferior calidad a los originales de Sony, pero no todos...



Pad analógico
Visita *Analógico* en la sección *Jerga*. El pad analógico, presentado en sociedad recientemente, es un dispositivo más puesto que su primo tradicional. Presume de un par de botones negros para los pulgares, además de los habituales botones laterales, cruceta direccional y demás. Un pad muy respetable. Su único problema es su incompatibilidad con la mayoría del software existente en el mercado. Con suerte, el mundo acatará el edicto de Sony y todo juego de 1998 operará con el pad analógico.



NegCon
Presentado por Namco en los primeros tiempos de la PlayStation, el NegCon continua siendo uno de los pads más extraños que se han creado para manos consoleras. La parte rotatoria central es analógica, lo que significa que su empleo es óptimo en cualquier juego de coches.



Ratón PlayStation
No es el complemento más habitual para una consola, y tampoco es que puedas utilizarlo en multitud de juegos, pero en títulos de estrategia el ratón de Sony te ayuda a *cliquear* por los menús con el mínimo esfuerzo.



MultiTap
No es, debemos confesar, el más utilizado de los periféricos, pero en ocasiones puede que desees tomar parte en un título para cuatro jugadores. Para ello, además de los cuatro pads requeridos, necesitarás un MultiTap donde insertarlos. Dos MultiTap y tendrás diversión para ocho jugadores.

Q

--.-
Querubín

Quintaesencia

Edición oficial española de PlayStation Magazine
Ya empezamos. A la que se nos proporciona la más mínima oportunidad ejercemos nuestra vena narcisista... Piensa lo que quieras, para eso estamos en un país libre, pero a ver, ¿qué otra revista te ofrece los mejores PrePlays, los mejores PlayTests y un CD fantástico cada mes con demos de los mejores juegos? Eeeexacto: ninguna. Y que seamos «oficiales» no significa que no seamos una publicación independiente. Pero, vaya, eso ya lo sabes, si no, no nos comprarías.



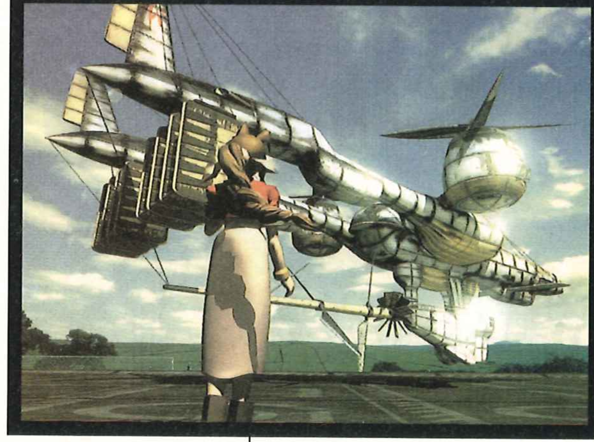
SCART
Se trata de un conector de televisión de 21 pines. La señal RGB *(Red Green Blue)* separa los colores para suministrar una señal de mayor calidad en pantalla.



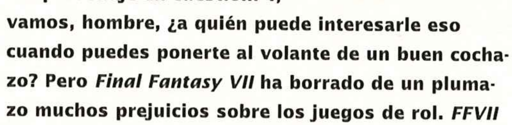
R

.-.
Romeo

Rol



Hubo tiempos en los que te hubiera dado vergüenza admitir que eras un fan de los juegos de rol, o RPG *(Role-Playing Games)*, como también se los conoce en el mundillo. Daditos, cartitas y el master dirigiendo el cotarro en sesiones más largas que la espera en la antesala de un dentista. Ntchs, ¿a quién se le pudo ocurrir tal cosa? Tras los juegos de rol se oculta, obviamente, la idea de que «asumes» el rol del personaje en cuestión. Y, vamos, hombre, ¿a quién puede interesarle eso cuando puedes ponerte al volante de un buen cochazo? Pero *Final Fantasy VII* ha borrado de un plumazo muchos prejuicios sobre los juegos de rol. *FFVII* se distribuye en tres CD, y técnicamente eleva la PlayStation a nuevos horizontes. Añade unos cuantos subjuegos alucinantes y tendrás lo que muchos consideran el mejor videojuego de la Historia con mayúscula. Por cierto, *FFVII* es también el título más vendido desde que la PlayStation es PlayStation. Y 1998 verá todo un tropel de juegos de rol posarse en las estanterías de las tiendas, empezando por *Alundra*, del que te presentamos un PrePlay en *PSM 14* y que llega también de Japón.





S

... Salmón

Shoot 'em up

Juegos de disparos. Los más conocidos son *Doom* y sus clones, o, como los denominan los yanquis, «juegos de pasillo». Cuando *Doom* de id Software apareció por vez primera para PC supuso una auténtica revolución. La perspectiva en primera persona resucitó el género: de repente, eras *tú* quien recorría las galerías, directo al centro de la acción. Tu personaje prácticamente no aparece en pantalla, y tú contemplas la historia tal como la vive él.



Wolfenstein 3D apareció en Europa en 1991 en demos gratuitas para PC. Es el ejemplo más temprano de juego de disparos en primera persona y encarnó la inspiración para la bandada de títulos que siguieron su estela. El antes mencionado *Doom* es el título más célebre y ha extendiendo sus dominios a varias consolas, si bien *Quake* para PC está considerado en la actualidad el mejor de los *shoot 'em up*, sobre todo en enlaces para opción multijugador.

PlayStation disfruta de notables *shoot 'em up* en primera persona. *Doom* es excelente, *Alien Trilogy* y *Disruptor* son también buenos ejemplos.





- Tango

Trucos

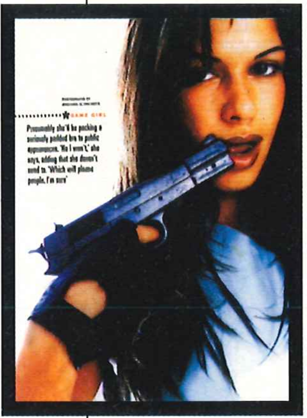
Trucos, tácticas, códigos de nivel, guías. Te encantan, eso está claro. Imagina, te gastas la pasta gansa en un juego y en cuanto llegas a casa te mueres por hacer trampas. Te sorprendería saber cuánta gente padece el síndrome «factor cero de perseverancia». Pero la verdad es que los trucos pueden alargar la vida de un juego. ¿Un combo que convierte tu Ferrari en un escarabajo pelotero? ¿El equipo nacional de fútbol se convierte milagrosamente en un conjunto de plátanos ambulantes si pulsas los botones laterales 414 veces? En fin, a los programadores les encanta «esconder» cosas en los juegos, y muchos jugadores se sienten defraudados si no hay ocultos niveles extra, trucos, circuitos secretos y tal y tal.
A menudo, los códigos de nivel son duros de roer cuando se trata de ponerlos en práctica, pero vale la pena perseverar si te hacen disfrutar del juego al completo.

U

..- Uniforme

Unisex

Un término adorado por peluqueros de todo el mundo. Pero también es pertinente en el terreno de los videojuegos, tantas veces considerado exclusivo de los machos de la especie. Y esto no significa que los desarrolladores deban producir experiencias interactivas al estilo Barbie (que es lo que algunas compañías de software creen que las chicas esperan de un videojuego). ¿Por qué no se iban a identificar las chicas con Lara Croft, la protagonista poligonal propia de la PlayStation? Para aquellos que sugieran que Lara sólo atrae al ojo masculino, es interesante apuntar que son escasísimos los personajes femeninos que han protagonizado un juego en los últimos diez años. La mayoría han sido chicarrones de musculatura hiperbólica en paños menores.
La popularidad de PlayStation hará crecer las filas de las fans femeninas de manera inevitable.



V

...-
Victor

Vedette

¿Cómo ha podido cosechar nuestra consola gris tan masivo éxito? Sí, Sony llevó a cabo una enorme cantidad de trabajo de campo para que los desarrolladores produjesen el mayor número posible de juegos. Sí, PlayStation es una consola estupenda. Pero, sobre todo, como muchos piensan, PlayStation fue la primera máquina que contó con buenos títulos. Algunos de nosotros tuvimos la suerte de topar con las primeras demos hace años, incluso antes de que la PlayStation se lanzara al mercado en Japón. *Battle Arena Toshinden* y *Ridge Racer* eran revolucionarios títulos en 3-D cuando la Super Famicom y la Mega Drive dirigían el cotarro. Sony estaba dando a luz una estrella. Y, en los últimos tiempos, brilla más que nunca.



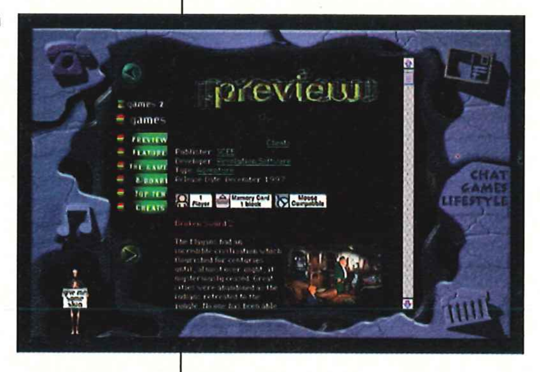
W

.--
Whisky

World Wide Web

Introduce la palabra «PlayStation» en cualquiera de los motores de búsqueda de Internet y te proporcionará más de 200 oportunidades de *surfear* por sedes Web de PlayStation. Las hay de todo tipo, desde gente que diseña por libre sus propias páginas a la sede oficial PlayStation, que incluye *previews* con todos los juegos Sony de próxima aparición. La mayoría de las editoras de juegos, como Konami, tienen sedes propias que vale la pena examinar.

Ésta es la dirección de las páginas PlayStation de Sony:
http://www.playstation-europe.com/



X

-..-
Xanadú

Clasificados X

El horror personificado. Algunos juegos no saben cómo prescindir de la violencia y la sangre. *Resident Evil* es probablemente el título de horror más repugnante de PlayStation, con sus bestias, sus zombis y su ketchup a raudales. Pero *Grand Theft Auto* es el juego más controvertido del mercado, si bien la perspectiva cenital y los diminutos *sprites* apenas permiten percibir el efecto de correría asesina. Siempre se ha generado una curiosa actitud moral frente a los videojuegos. De hecho, muchos ven en ellos al «anticristo» de los noventa. Lo bueno es que, en cuanto a violencia, la mayoría de los juegos no muestran juntos lo que una película de Pablito Calvo. ¿Y por qué no va a poder tratar temas de mayores de 18 años una consola cuyos dueños suelen superar la veintena?



-.--
Yanki

Yaroze

La Yaroze es una PlayStation negra que, conectada a un PC, permite programar juegos para PlayStation. Los resultados han sido algo confusos hasta la fecha, si bien es de agradecer que Sony haya pensado en los jugadores que desearían crear software para su máquina.

Los días en los que los propietarios de un Amiga diseñaban juegos en su cuarto no volverán, pero, desde luego, la Yaroze es un paso en la dirección correcta. A la industria le interesa saber de dónde saldrá la próxima generación de codificadores de juegos. Después de todo, con la pérdida del Amiga, no hay ordenador capaz que sea asequible para programadores caseros. En cambio, los PC están al alcance de cualquier bolsillo, y la Yaroze... bueno, la Yaroze lo está hasta cierto punto. Sería bonito pensar que la consola negra despegará con fuerza, pero de momento el juicio está en suspenso.







Z

--..
Zulú

Zapping

Son ya demasiados los títulos de carreras, *beat 'em up*, simuladores de deportes y juegos de disparos diseñados para esta máquina nuestra. Un cambio no vendría mal a nadie. De hecho, a todos nos vino bien la aparición en escena de *PaRappa The Rapper*. ¿Y qué si te pasas el juego en unas cuantas horas? Se trata de divertirse, para eso están los videojuegos.

Una de las quejas habituales entre los usuarios de PlayStation es la relativa falta de originalidad de su software. Por supuesto, no hay consola que disfrute de la profusión de títulos de que goza PlayStation, pero con tantos clones y secuelas, el jugador agradecería ofertas completamente distintas. En los meses venideros podremos crear nuestras propias melodías con *Depth* (ahora rebautizado *Pulse*) y, con suerte, paladearemos algún que otro título de corte *PaRappa*. Por lo visto, tendremos que delegar la originalidad en los japoneses. Bueno, también llegarán los ingleses con su, estooo..., interesante *Spice World*...



Concurso

NHL FaceOff '98



¿NHL? ¿No Hay Localidades? ¿Nieves Herrero *Live*? No, NHL son las siglas de la *National Hockey League*, la Liga nacional de hockey. Así que escoge tu equipo, cálzate los patines, encasquétate el cráneo y abrígate

Las preguntas

A ¿De qué país es originaria la NHL?
B ¿Sabes el nombre de algún equipo?

El premio

Un juego completo *NHL FaceOff '98* para cada uno de los diez ganadores.



Las respuestas

Envía este cupón a CONCURSO
NHL FaceOff '98
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20 Esc. A Entlo. 2ª
08022 Barcelona

Respuestas:..

....

Nombre:..

Domicilio:..

Población:..

Código postal:..

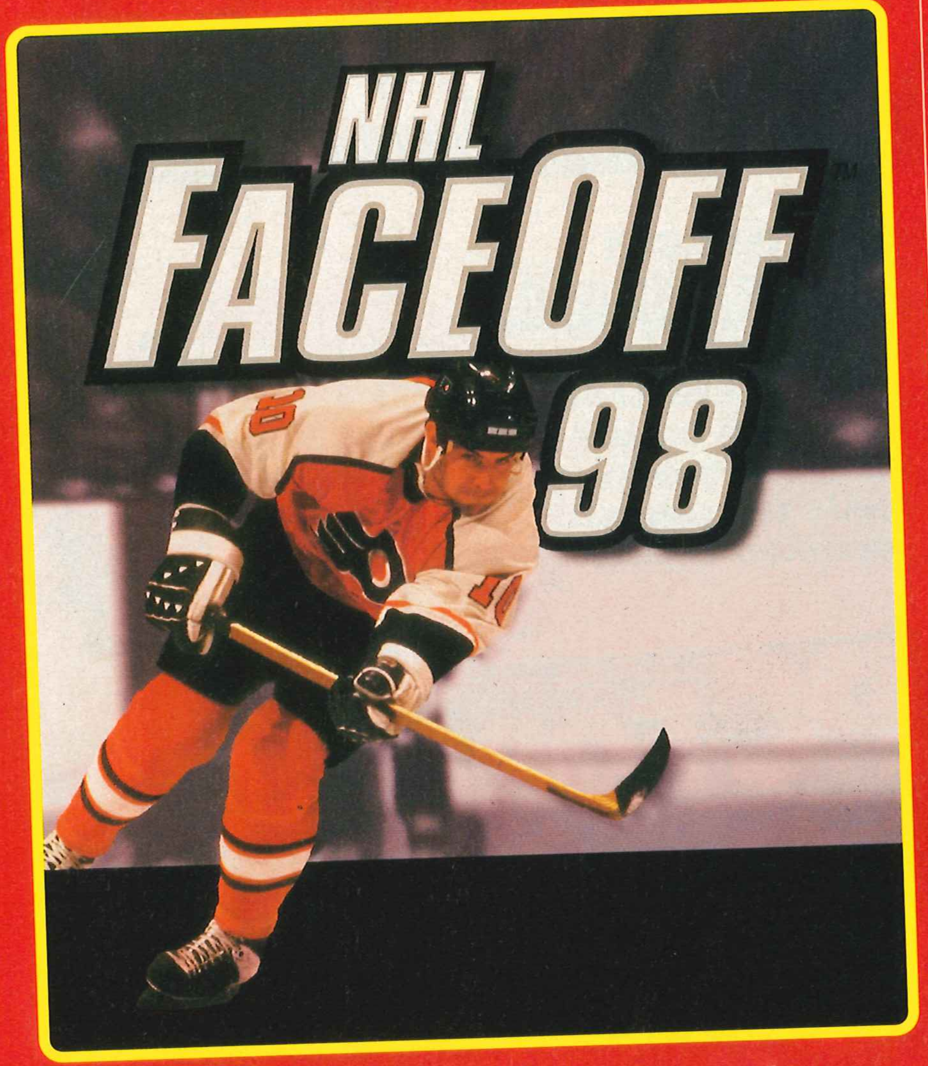
País:..

Teléfono:..

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.





bien, porque vas a salir a la pista stick en mano para demostrar al mundo que eres el mejor. Prepárate para colar ese disco entre las piernas del guardameta y no pierdas el equilibrio sobre el hielo cuando los jugadores del equipo contrario se abalancen sobre ti. Y, durante el descanso, aprovecha para recortar este cupón y enviárnoslo debidamente cumplimentado.

Y LOS AFORTUNADOS SON...



Si esta vez no apareces en la lista de ganadores, quizá lo hagas en la de nuestro próximo número. Con *PlayStation Magazine* siempre ganas.

CONCURSO *Namco Museum Vol. 5*
Ganadores de un juego completo *Namco Museum Vol. 5*

Samuel Escar Correas **(Huesca)**
Manuel Alejandro de la Fe Galdeano **(Málaga)**
Francisco Javier Jiménez Sánchez **(Moraleja, Cáceres)**
José María Garrido **(La Línea, Cádiz)**
Alvaro Palao Bernabeu **(Elche, Alicante)**
Amparo Gómez Gonzalez **(Valencia)**
Manuel Rosillo Velasco **(Marbella, Málaga)**
Manuel Morcillo Rodriguez **(Sevilla)**
Alberto García **(San Sebastián, Guipúzcoa)**
Enrique Carballo **(Logroño)**

Respuestas correctas:
A. Cinco
B. Sí

CONCURSO *Formula 1 '97*
Ganadores de un juego completo *Formula 1 '97*

Lucas González Pascual **(Vigo, Pontevedra)**
Jordi Cantí Vergés **(Barcelona)**
Jordi Solà Bonet **(Igualada, Barcelona)**
José Manuel Ojeda Alarcón **(Málaga)**
Daniel Vega Rodríguez **(San Isidro, Las Palmas de Gran Canaria)**

José Ignacio Portero Cabrero **(Palencia)**
Andrés Sánchez Ródenas **(Alicante)**
Agustín Ramos Morillo **(Alicante)**
Fernando José Toledo Rubio **(Madrid)**
Jesús Gonzalvo Alias **(Zaragoza)**

Respuestas correctas:
A. Dos (Arcade y Grand Prix)
B. 1.200 polígonos



¡A LA VENTA EN TU KIOSCO!

PC FORMAT

SÚPER TEST

PENTIUM II: Tecnología de última generación a precios asequibles

Las configuraciones más económicas de equipos Pentium II

ESPECIAL DÍA DEL PADRE

Guía de regalos

Una selección de más de treinta juguetes informáticos para toda la familia

COMPARATIVAS

- Cámaras de videoconferencia
- Volantes para juegos de carreras
- Programas de creación de musica

AULA DIGITAL

- Tratamiento de imagen
- Software 3D
- Programación doméstica
- Cómo limpiar el disco duro
- Instalación de los drivers DirectX
- Actualizar la tarjeta de sonido

JUEGOS

Analizamos Grand Theft Auto, The Curse of Monkey Island, Uprising, Screamer Rally y muchos más

- Así se hizo: Bicho

NAVEGACIÓN

- Teletrabajo: ¡Adiós a la oficina!
- Viajes a la carta para Semana Santa
- El Titanic navega por Internet

Este mes con

CD DE REGALO

Incluye un programa completo y demos de software de creación de música, desinstalación de programas, mecanografía, juegos...

¡NUEVO PRECIO CON CD DE REGALO!

695 ptas



¡La revista de entretenimiento PC más vendida del mundo!

PUNTUACIÓN

10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

ANÁLISIS

Grand Theft Auto	58
Bloody Roar	64
Z	68
Crime Killer	70
Critical Depth	72
Power Soccer 2	74
Steel Reign	76
Maximum Force	77
Shadow Master	78







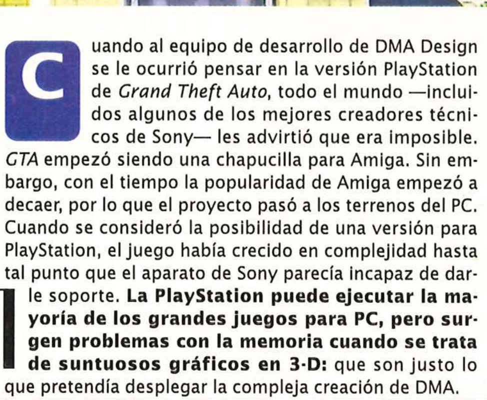


Grand Theft Auto

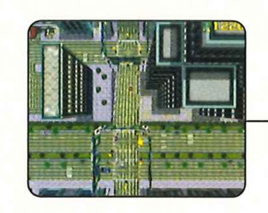
Tras tres años de desarrollo, DMA Design ha dado por terminado el juego más ambicioso y controvertido de PlayStation hasta la fecha. Pero, al margen de su elegancia técnica y su incorrección política, ¿es bueno o no?



[1] Un desfile de Hare Krishnas pidiendo a gritos que un camión los atropelle. [2] Sangre en la calzada. Jee, je, je... [3] Mira que son pesados estos polis. [4] Las misiones secretas se ocultan en coches aparcados que debes encontrar.



Cuando al equipo de desarrollo de DMA Design se le ocurrió pensar en la versión PlayStation de *Grand Theft Auto*, todo el mundo —incluidos algunos de los mejores creadores técnicos de Sony— les advirtió que era imposible. *GTA* empezó siendo una chapucilla para Amiga. Sin embargo, con el tiempo la popularidad de Amiga empezó a decaer, por lo que el proyecto pasó a los terrenos del PC. Cuando se consideró la posibilidad de una versión para PlayStation, el juego había crecido en complejidad hasta tal punto que el aparato de Sony parecía incapaz de darle soporte. **La PlayStation puede ejecutar la mayoría de los grandes juegos para PC, pero surgen problemas con la memoria cuando se trata de suntuosos gráficos en 3-D:** que son justo lo que pretendía desplegar la compleja creación de DMA.



Aun así, DMA apostó el todo por el todo. El resultado es una de las novedades para PlayStation más originales, innovadoras, impresionantes (en cuanto a técnica) y controvertidas. También es un juego excepcional en su género. Pero, por desgracia, tampoco le faltan problemas.

GTA te asigna el papel de un ambicioso ladrón de coches. Con tan humildes antecedentes, tu objetivo es hacerte un hueco en lo más alto de los bajos fondos del crimen, obtener poder, mala fama, respeto y un montón de pasta.







■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	DMA Design
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	9.490 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de infracciones

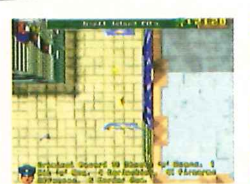
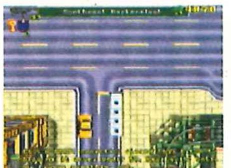
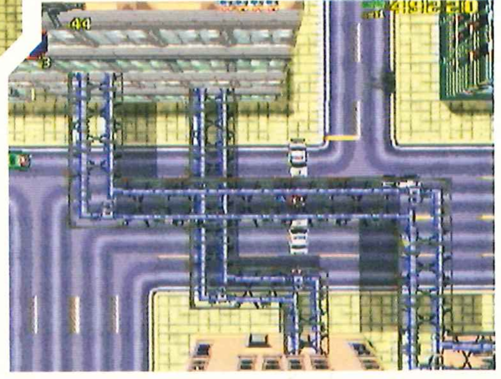






Otro día en la gran ciudad, al estilo de *Grand Theft Auto*: bloqueos policiales, persecuciones, autobuses con trampas explosivas, conducción temeraria, tiroteos, dudosos negocios criminales y, por supuesto, una carnicería de padre y muy señor nuestro.

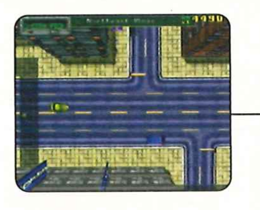


Tráfico de drogas, dinero o seres humanos... asesinatos, fugas en coche, secuestros, bombas, contrabando... Seguro que forma parte de alguna misión

La acción transcurre en seis niveles repartidos entre tres ciudades —Liberty City, San Andreas, y Vice City—, y para pasar de un nivel a otro debes amasar cierta cantidad de puntos. Si completas todos los niveles, habrás logrado tus viles propósitos y te habrás asegurado un lugar en el Salón de la infamia criminal.

El juego muestra una perspectiva cenital de la ciudad correspondiente, centrándose en tu posición actual y bajando a medida que te desplazas, tanto a pie como en cualquier tipo de vehículo. **Cuanto más rápido te muevas, más crece tu panorámica, lo que te permite ver mayor parte de la ciudad**: cuando conduces por una autopista muy concurrida a más de 150 km/h es muy cómodo poder aumentar tu campo de visión. Sin embargo, los controles son demasiado simples. Puedes girar a la izquierda y a la derecha, acelerar hacia delante o atrás, usar tu arma actual, cambiar a uno u otro tipo de arma en función de las que dispongas, entrar o salir de un vehículo y frenar o saltar, según estés conduciendo o andando.



Hasta aquí, perfecto. Pero, ¿y tú que tienes que hacer? Bueno, aquí es donde *GTA* se vuelve interesante. Tu único objetivo fijo es conseguir suficientes puntos en cada nivel para poder pasar al siguiente. Sin embargo, cómo consigas los puntos es cosa tuya. Cada nivel te proporciona una gran variedad de misiones que completar. Algunas son fáciles de encontrar. Por ejemplo, sólo debes seguir la flecha amarilla que apunta hacia una hilera de cabinas de teléfonos. La misión empieza cuando respondes a la llamada. Otras misiones dan comienzo cuando subes en alguno de los coches aparcados por toda la ciudad. **Tu *busca*, que se ilumina en la esquina superior de la pantalla cuando tienes algún mensaje, te proporciona a menudo pistas acerca de las misiones.** Una vez has iniciado una misión, aparece en la parte inferior de la pantalla un mensaje con los detalles del trabajo para el que has sido











[1] Los *power-ups* de información te dan pistas. [2] Cárgate un peatón y aparecerán en seguida las ambulancias. [3, 4] Si quieres obtener puntos fáciles, roba coches y véndelos en los muelles.

Puedes hacer sudar a la policía, obligarles a recorrer callejones y dar giros bruscos para sacártelos de encima...

contratado. Así pues, la flecha amarilla apunta hacia tu objetivo inmediato. Las misiones —hay más de 200 en el juego— abarcan todas las actividades criminales que puedas imaginar y más, desde el tráfico de drogas, dinero o seres humanos hasta el asesinato, fugas en coche, secuestros, activar bombas en edificios, contrabando, fumar siendo menor de edad... Lo que tú digas, y si es ilegal seguro que forma parte de alguna misión.

¡JA, JA, JA! ¡LOS PERDIMOS! ¡SOMOS LIBRES!

Casi todas ellas constan de diferentes secciones, algunas de las cuales debes cumplir en un tiempo límite o con un vehículo determinado. Cuando completas una misión, logras dos cosas: ganar puntos y aumentar tu marcador multiplicador, así que cada vez ganas más puntos por tus actividades ilegales.

Asimismo, a medida que completas misiones, también ganas puntos para una larga lista de actividades. La cuestión es que serás premiado si lo que haces es inmoral, ilegal o sucio, sin más. **Robar coches y venderlos en los muelles, atropellar peatones, asaltar a espectadores inocentes, ir de escabechina ametralladora en mano, provocar accidentes de tráfico...** todo esto y más te proporcionará puntos para alcanzar el total que necesitas. Si no deseas preocuparte por las misiones, no tienes por qué hacerlo. Si sólo quieres dedicarte a robar coches y venderlos, perfecto. Si quieres liarte a tiros con todo bicho viviente y ver a cuánta gente puedes liquidar, no hay problema. Hazlo y ya está, *GTA* te da una ciudad entera donde jugar, y te permite perpetrar casi todo lo que tú quieras.

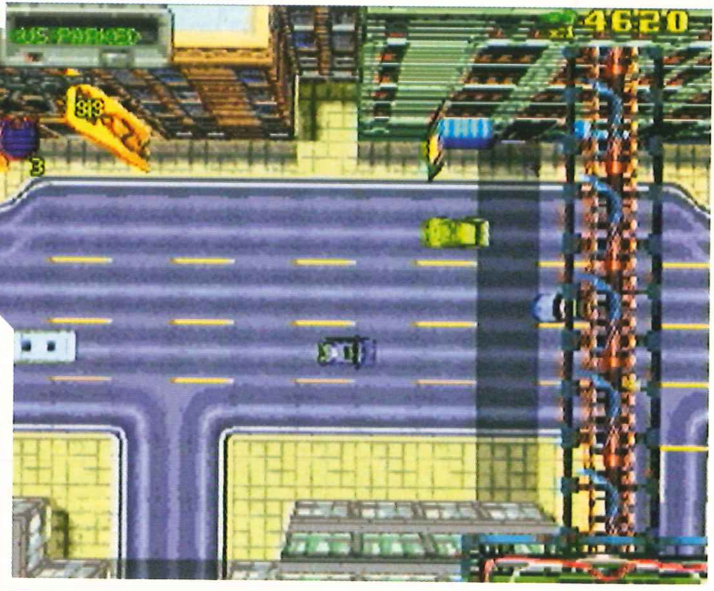
Por supuesto, tus actividades también traen consecuencias, y si vas por ahí comportándote como un loco no es de extrañar que, antes o después, la policía se percate de ello. Es posible que, cerca de donde tú llevas a cabo tus actividades ilegales, haya algún *poli* que te descubra o alguien que dé aviso. Cuando esto ocurre, los chicos de azul empiezan a perseguirte. Cuanto peor son tus crímenes, mayor es su empeño por cazarte, como indica la fila de iconos de la policía en la parte superior de la pantalla.

Cuando te das a la fuga, los coches de policía empiezan a aparecer por todos lados y tratan de bloquearte las salidas. Si un *poli* consigue acercarse a ti, estás arrestado. Pierdes todas tus armas y demás equipamiento, así como los puntos que debes pagar por tu fianza.

Por supuesto, también puedes hacer sudar a la policía, obligarles a recorrer callejones, dar giros bruscos para sacártelos de encima, atravesar sus barricadas, etc. Incluso puedes pasar al ataque y dispararles: obtie-







[1] Si te aburres, siempre puedes desmadrarte con una ametralladora... [2] Tres tocados y uno hundido. [3] Es mejor que te tomes tu tiempo para pasear por las ciudades y aprenderte su distribución. Después, todo será más fácil. [4, 5] También te lo puedes pasar en grande gritando por las callejuelas y dejando una estela de destrucción tras de ti.

Bienvenido

NIGHTMARE CREATURES

Enfréntate a tus peores pesadillas

Todo el PODER △○✕□ en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation™

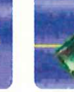
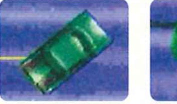
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

SONY



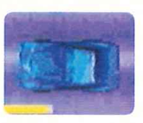
¿Qué te gustaría robar hoy?

Las tres ciudades de *Grand Theft Auto* están muy concurridas, repletas de vehículos de todo tipo. Puedes birlar uno cualquiera, conducir como un loco






Taxi **Challenger** **Porka Turbo** **Mundano** **Escarabajo** **4x4** **Bicicleta** **Stallion** **Stinger** **Camioneta**

Las ciudades parecen tener vida propia... Dinamita un coche y los bomberos se apresurarán a controlar el fuego y despejar la calle





Uno de los detalles más impresionantes de *GTA* es la inteligencia de los coches: aunque sus movimientos sean predecibles, dan la sensación de estar conducidos por seres humanos, y no por ordenador.

HE LOCALIZADO AL SOSPECHOSO...

¡ESTA VEZ NO SE SALDRÁ CON LA SUYA!

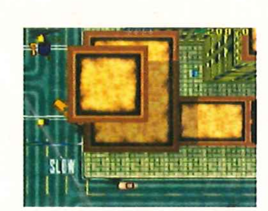
nes puntos de bonificación al matar policías, y al hacer explotar o robar sus coches. Al final, acabarán por darte caza a no ser que completes la misión o entres en uno de los talleres de pintura esparcidos por toda la ciudad, donde podrás deshacerte de tu condición de «se busca».

En *GTA* hay un montón de cosas para pasarlo en grande. Cada una de las tres ciudades es enorme, y a pesar de las limitaciones de PlayStation en cuanto a memoria, DMA ha logrado crear una sensación muy real que hace que las ciudades tengan vida propia. Los peatones deambulan de un lado a otro, los conductores circulan y se detienen ante los semáforos, adelanta a conductores más lentos, etc. Asalta o dispara a alguien y una ambulancia aparecerá enseguida para intentar salvar a tu víctima. Dinamita un coche y los bomberos se apresurarán a controlar el fuego y despejar la calle. Todo funciona de manera autónoma —puedes completar una misión como se te antoje—, con lo que se obtiene un juego absorbente, adictivo y único.

Sin embargo, toda esta libertad es un arma de doble filo. *GTA* es un juego que premia en todo momento la iniciativa y la curiosidad de sus jugadores. Está claro, si quieres puedes jugar de forma lineal, pasar de una misión a la siguiente y hacer sólo lo que te piden. Pero, si te lo planteas así, es muy probable que te aburras enseguida y que te pierdas lo mejor del juego. A pesar de las diferencias, en todas las misiones debes conducir de un sitio a otro, y a veces también debes hacer algo en cada lugar, lo que desemboca en una cierta monotonía. No, para obtener lo mejor de *GTA* debes experimentar, explorar y descubrir cosas nuevas. Por desgracia, este estilo de juego no gusta a todo el mundo. Si estás acostumbrado a los juegos lineales, que son los más habituales en PlayStation, *GTA* puede serte un tanto abrumador.



Otro posible problema es la temática del juego. **Por lo visto, DMA ha hecho lo indecible para que *GTA* fuese controvertido, y lo han logrado a la perfección.** Este juego dará que hablar, y es probable que reabra el viejo y aburrido debate sobre si los juegos de ordenador nos están convirtiendo a todos en psicópatas. (Sin querer entrar en discusiones absurdas, *PSM* desea destacar que hemos estado jugando a *GTA* durante un par de semanas y que a ninguno de nosotros le ha dado por robar coches o matar a nadie en la vida real). Más allá de la polémica, lo cierto es que si te ofendes con



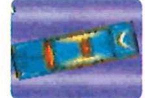
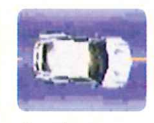
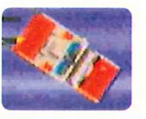





Los gráficos son el auténtico punto flaco de *Grand Theft Auto*, pero al menos puedes ver lo que ocurre y detectar los estilos diferentes de las tres ciudades del juego.

Grand Theft Auto

y partirte de risa. Si es lo que quieres.

									
Autocar	**Limusina**	**Bulldog**	**Cossie**	**Portsmouth**	**Clásico**	**Jugular**	**Ambulancia**	**Counthash**	**Coche patrulla**

facilidad no disfrutarás con este juego, pese al humor que desprende.

El peor problema de *GTA* es, sin embargo, mucho más básico y mucho más obvio. Ya habrás observado que está lejos de ser el juego con mejores gráficos de PlayStation. La verdad es que son bastante decepcionantes: puede que no sean los peores que se han visto en PlayStation, pero les falta poco. Lo bueno es que al menos todo en el juego es funcional. Los coches, las calles y los edificios se dejan reconocer, y la detección de colisiones es correcta. Además, el *scroll* y el *zoom* no interfieren en la jugabilidad.

En cuanto a estética, *GTA* deja mucho que desear. Todo tiene un cierto aire desfasado que traiciona el legado del juego para Amiga. Parece como si los creadores, de forma deliberada, hayan conferido al juego un aire «retro», que puede ser muy divertido para ellos, pero para nadie más. Pese a ciertos efectos atractivos, la impresión general es desalentadora.

Claro está que los gráficos no son tan importantes como la jugabilidad, y *GTA* se apunta un tanto en esto último. Pero muchos juegos para PlayStation ofrecen ambas cosas, estética y jugabilidad. Es verdad que *GTA* es casi único en su tamaño y profundidad, pero la cuestión es que su aspecto es poco atractivo. Que esto sea o no un problema depende del gusto de cada uno. Que la pinta sea catastrófica no significa que el juego sea malo, pero, por otro lado, los buenos gráficos pueden contribuir a que el jugador se sumerja en el juego.

En fin, con *GTA*, DMA ha producido un juego impresionante que saca el máximo provecho de las especificaciones técnicas de PlayStation, no en términos de gráficos, pero sí en el terreno de la estructura y del diseño del juego.

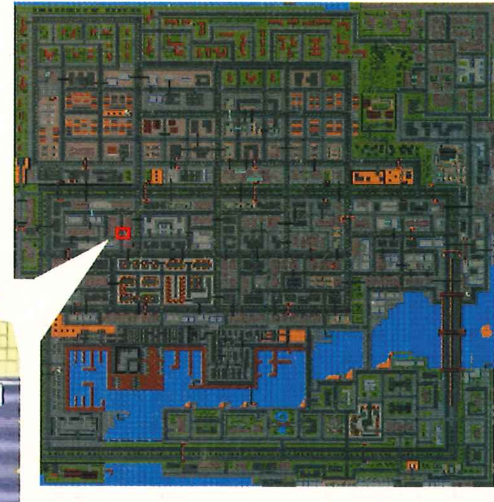
Al apostar por la jugabilidad en detrimento de los gráficos, DMA ha dado un paso audaz que debe ser aplaudido. *Grand Theft Auto* no es un juego para todos los públicos, y requiere, sin duda alguna, un gran esfuerzo por parte del jugador. Pero, si aceptas sus debilidades, resulta divertido y creativo: no importa cuánto tiempo juegues con él, siempre habrá algo nuevo por descubrir.

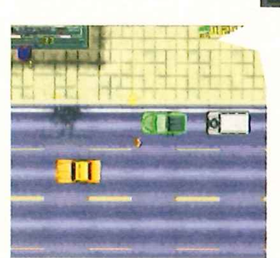
Alternativas...

Syndicate Wars	*9/10 PSM8*
Die Hard Trilogy	*8/10*

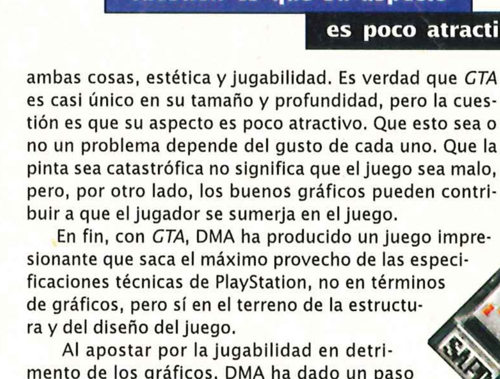
Grande, ¿eh?

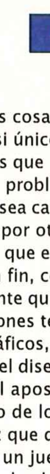
Uno de los aspectos más impresionantes de *GTA* es su desmesurado tamaño. Cada una de las tres ciudades del juego es inmensa, como puedes ver al comparar este mapa de la ciudad con la pantalla típica de un juego cualquiera. DMA afirma que las ciudades suman más de 9.000 kilómetros de carretera...





Es cierto que *GTA* es casi único en su tamaño y profundidad, pero la cuestión es que su aspecto es poco atractivo







[1] ¡Quitad de en medio, tortugas! [2] Si te pillan, pagarás una fianza y perderás puntos. [3] Si te matan, pierdes una vida y todo tu armamento.





VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Poco inspirados 3**	■ ACCIÓN	**Flexible e innovadora 8**
■ SONIDO	**Música y efectos atractivos 7**	■ PRESENTACIÓN	**Durilla 6**
■ ADICTIVIDAD	**Tres ciudades al completo 9**	■ ORIGINALIDAD	**Ambiciosa y única 8**

Tras unos gráficos inexpresivos y una temática controvertida se oculta un gran título: jugable, adictivo y, por encima de todo, original. Pero hay que tomarle afición.

8 sobre 10



Bloody Roar

¿Te acuerdas de un juego esperadísimo cuyo nombre iba a ser *Beast*? Pues ha llegado, pero ahora se denomina *Bloody Roar*. Si quieres, puedes. Atrévete a metamorfosearte en oso cabezón por cortesía del *beat 'em up* más reciente de Hudson Soft. ¿Preparado?



[1] Practicar, buena idea. Hay muchos movimientos que aprender. [2] ¿Eres tan sinvergüenza como para patear a un adversario que está en el suelo? [3] Si te dan un golpe así, lo mejor es convertirse en bestia. [4] Los fondos por lo general son magníficos. [5] Long le da una buena tunda a Yugo.

Un hombre lobo americano en Londres fue una película bastante buena para su época; efectos especiales magníficos, una actuación más que pasable y un aspecto surrealista que garantizaba tanto buen humor como la habilidad de ser totalmente enervante. Recientemente se lanzó *Un hombre lobo americano en París* y fue un absoluto desastre. Pero no importa, el hecho es que los que estéis familiarizados con esas dos películas también lo estaréis con la licantropía. Esa legendaria dolencia de la que hay que culpar a la luna llena transforma al afectado en criatura medio humana y medio animal. Pero no sólo se trata de hombres lobo, también se han escrito historias sobre hombres oso, hombres gato, hombres zorro y demás...

Bloody Roar es un *beat 'em up* que hace uso del mito de la licantropía. Todos los personajes —hay ocho básicos con los que jugar— son humanos, pero a lo largo de la batalla dispondrás de la oportunidad de transformarte en bestia, en una de esas criaturas, lo que te permitirá efectuar movimientos especiales y provocar más daños al oponente. No se trata de una característica mecanizada: al igual que la barra de vida convencional, dispones de una barra de vida «bestial» que va aumentando a medida que recibes golpes. Cuando esta barra se rellena en

Resulta vital aprovecharte de tu lado oscuro en el momento adecuado para ganar en *Bloody Roar*





■ EDITOR	**Virgin**	■ FABRICANTE	**Hudson Soft**
■ DISPONIBLE	**Febrero**	■ ORIGEN	**Japón**
■ PRECIO	**7.990 pesetas**	■ GÉNERO	***Beat 'em up***

[1] En el momento en que «cambias», lanzas a tu oponente al otro lado de la pantalla, si lo tienes cerca. [2] ¡Anda!, flotando en el aire, pero mira que eres listo. [3] Los ataques especialmente duros van acompañados de espléndidos efectos. [4] Puede que tu rival haya adoptado su cara más bestia, pero eso no significa que tus golpes no le duelan. [5] Es tal el ritmo que raras veces se desploman los contrincantes por los suelos. [6] Hay la tira de movimientos y la mayoría son complicadísimos. [7] Un «rompe-brazos»... ¡Aaay!









una tercera parte, empieza a parpadear; es entonces cuando puedes darle al botón «bestia» para transformarte. Quizá desees hacerlo de inmediato, pero ten en cuenta que cuando adoptas tu perfil de bestia, cada golpe que recibas irá agotando tu barra de vida, y cuando golpeas a fondo vuelves a convertirte en humano en menos que canta un gallo. **O sea, que a menudo es mejor esperar hasta que la barra de bestia esté casi completa para ejecutar la transformación.**

Este elemento de transformación y el control del tiempo para su uso son factores clave en la estrategia de *Bloody Roar* y de los primeros que se han visto, por fin, en un *beat 'em up*. La diferencia entre la fortaleza de un personaje humano y la de su equivalente en bestia es muy significativa, así que disfrutas de mayor ventaja en tu forma de bestia cuando tu rival no lo está. En un combate duro puede que tengas la posibilidad de transformarte dos o tres veces —tu barra de bestia se colma y se agota muy rápidamente—, pero tu oponente también lo podrá hacer, de modo que para ganar resulta vital aprovecharte de tu lado oscuro en el momento adecuado.

Pero no olvidemos que hablamos también de un *beat 'em up*, y que el encadenamiento de puñetazos y patadas es tan importante como el hecho de poner en práctica la mejor estrategia. El sistema de control de *Bloody Roar* es simple a rabiar y no faltan movimientos perfectos para acabar con tu adversario. Bajo la forma humana sólo se utilizan dos botones del pad para atacar: el cuadrado es un puñetazo y la X una patada. Utilizarlos con la cruceta, tanto en posiciones ofensivas como defensivas, proporciona una amplia variedad de movimientos; nunca produce la sensación de que la jugabilidad se vea afectada por un uso tan ligero del pad. De hecho, se consigue que el juego sea de fácil dominio, mucho más que cualquier otro título sofisticado, como *Tekken 2*, por ejemplo.

El sistema de control de *Bloody Roar* es simple a rabiar y no faltan movimientos perfectos para acabar con tu adversario

Bajo el pellejo de las bestias entra en juego otro botón: el círculo. Púlsalo para transformarte y luego po-

[1] Vaya, un desagradable K.O., redondeado con un molesto cabezazo. [2] *Eso* es un conejito de piel suave en plena lucha. A veces, *Bloody Roar* es rarito, rarito. [3] Un buen golpe en el estómago dejará al pobre Greg fuera de combate. [4] Decidir correctamente cuándo convertirse en bestia es todo un arte.

drás emplearlo como zarpazo, sacando provecho a las afiladas garras de tu alter ego animal. Por supuesto, los combos también proporcionan movimientos especiales, pero por lo general (y como debe ser) son bastante difíciles de dominar. Eso es todo en cuanto a los controles. Bueno, se nos olvidaba el triángulo, que en formato bestia puede utilizarse para activar el modo «furia», si bien no parece que influya gran cosa en la jugabilidad. O sea, que sí, *Bloody Roar* es sencillo, fácil de aprender y muy intuitivo. Que el método de control carezca de la sofisticación de *Tekken 2* o incluso *Soul Blade* es algo que no se nota en el resultado.

La serie de personajes y sus estilos de lucha son correctos, aunque no espléndidos, sobre todo porque los

Bloody Roar desfallece por la falta de variedad de estilos de lucha... Ninguno de los personajes tiene una personalidad arrolladora

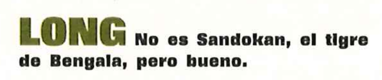
Los contendientes



YUGO Yugo es uno de los personajes más rápidos, pero sus movimientos son complicados.



BAKURYO No es la mujer más hermosa. Pero es... dura de pelar.



LONG No es Sandokan, el tigre de Bengala, pero bueno.





GADO El potente rugido de Gado es tan temible como su mordisco.







FOX La otra cara de esta mujer hermosa es la ingeniosa y astuta zorra.



GREG Quítale el sombrero si lo que te interesa es ponerle nervioso. Pero prepárate para sufrir.

MITSUKO Misuko tiene cierto parecido a un cerdo. Buena dentadura.





ALICE Y aquí es donde entra el surrealismo. La «bestia mona» del grupo.



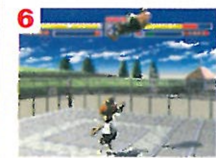


Bloody Roar

[1] Los combos de golpes múltiples hacen mucha pupa, pero tienes que ser un *fitipaldi* con el pad. [2] Vamos, muérdele el pescuezo. [3] Por suerte, hay pocos ataques de largo alcance de los que puedes ser víctima. [4] Zarpazo en la ingle. No es precisamente lo que llamaríamos un gesto amistoso. [5] ¡Detrás de ti! [6] ¿Dónde se ha metido?











Puedes alterar el nivel de dificultad y el de ataque y hacer que tus personajes parezcan niños o cabezudos...

estilos no son muy variados. Existe una clara delimitación entre el personaje más grande y el más pequeño de la escala, pero los de en medio son todos más o menos iguales. Esto se compensa con particularidades en los movimientos especiales, pero por desgracia éste es el único aspecto en el que *Bloody Roar* desfallece. Ninguno de los personajes tiene una personalidad arrolladora, y la personalidad es un elemento esencial en todo *beat 'em up*.

Sin embargo, lo que no faltan en *Bloody Roar* son opciones y tipos de juego. Al igual que en el tradicional juego arcade (10 rondas en total), aquí encontrarás un modo *Versus*, un modo *Time Trial* (completa el juego tan rápido como puedas, venciendo por dos veces a cada adversario), un modo *Practice* y un modo *Survival* en el que hay que ganar tantas batallas de ronda única como sea posible sin que se te rellene la barra de vida ni una sola vez.



Todo esto proporciona al juego mucha variedad y, por supuesto, durabilidad.

En cuanto a las opciones, las hay a montones. Puedes alterar el nivel de dificultad —en una escala de 1 a 8, siendo 4 el valor predefinido— y el de ataque. Puedes hacer que tus personajes parezcan niños o cabezudos en lugar de la pinta de adulto estereotipado, y puedes activar y desactivar los terribles efectos visuales. Y hay mucho más, pero quizás no sea lo suficientemente significativo como para mencionarlo aquí.

Pese al sencillo sistema de control, *Bloody Roar es un beat 'em up* complejo e intrigante con un componente estratégico que lo convierte en peligrosamente atractivo. Desde los puntos de vista gráfico y sonoro, está provisto de lo mejor (siempre que disminuyas el volumen de esa música espantosa y pases por alto el hecho de que, cuando un personaje corre, suena como los caballos de *Monty Python y el Santo Grial al galope*). También incorpora una amplia variedad de estilos de juego.

Recordamos que *Bloody Roar* plantea un reto doble de juego, para uno y para dos jugadores, y sólo resta decir que se trata de un *beat 'em up* de primera línea que sufre un poquitín por la falta de pluralidad en las técnicas de lucha de sus personajes.

Los pretendientes

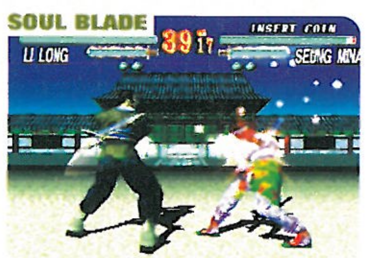
***Bloody Roar* se adentra en un sector repleto de campeones y perdedores. Aquí tienes unos cuantos de los mejores juegos de lucha del momento...**

TEKKEN 2



El Príncipe Naseem, campeón mundial indiscutible. Fantástico.

SOUL BLADE



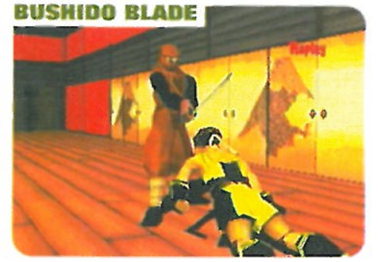
Un buen título de la casa Namco. Pugilismo en 3-D con armas.

STREET FIGHTER EX+α



El viejo maestro, pero esta vez con más dimensiones y polígonos.

BUSHIDO BLADE



Más reflexivo. Grandes obstáculos, magníficas espadas y bonitos albornoces.

Alternativas...

Tekken 2	10/10	
SF EX + Alpha	8/10	PSM12
Soul Blade	8/10	PSM6
SF Alpha 2	8/10	PSM2
Bushido Blade	8/10	PSM14
Darkstalkers	7/10	PSM1

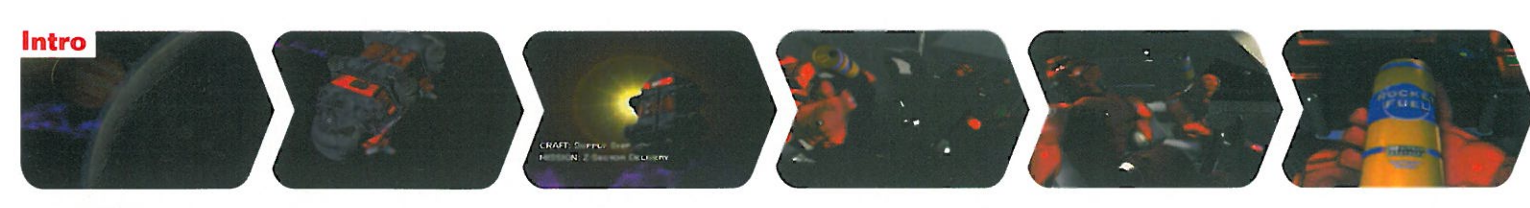
VEREDICTO

GRÁFICOS	Originales 8	ACCIÓN	Convincente 9
SONIDO	Grandes efectos 7	PRESENTACIÓN	Beat 'em up típico 8
ADICTIVIDAD	Jugabilidad variada 9	ORIGINALIDAD	Mucha, la verdad 8

En términos de jugabilidad, está a la altura de los *Tekken y Soul Blade*, si bien acusa la poca variedad de estilos de lucha. Aun así, estrategias y efectos a raudales.

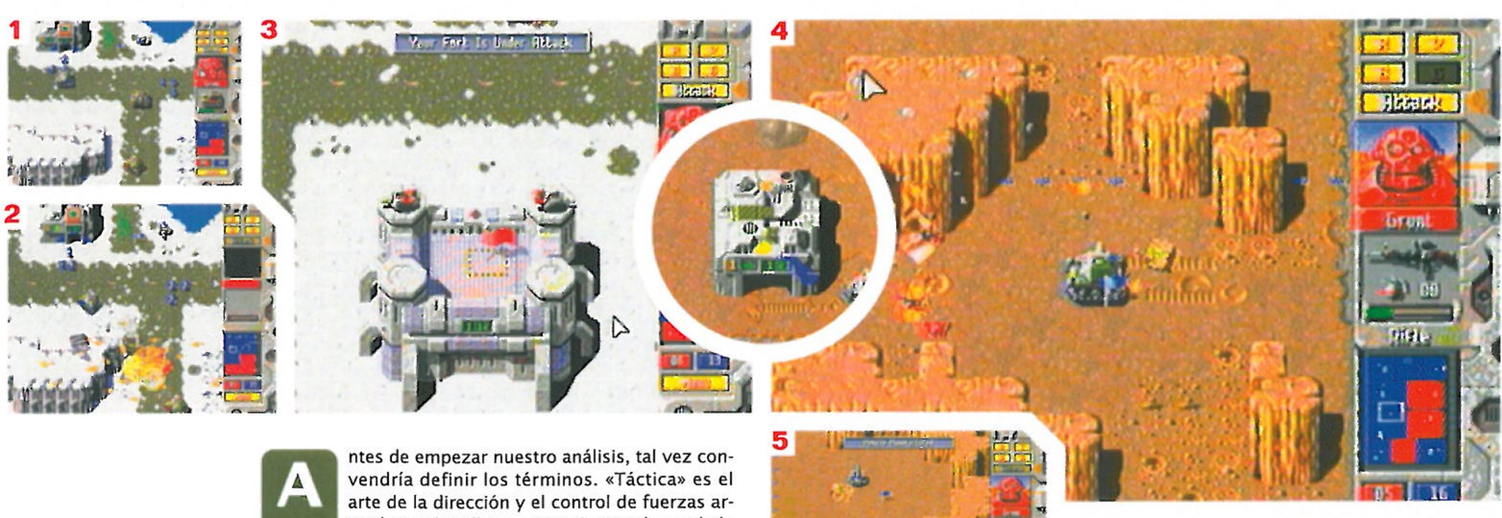
8 sobre 10





Z

Imagínate *Command & Conquer* pero con robots y con un especial énfasis en la táctica en lugar de la estrategia, y estarás pensando en *Z*



[1] ¡Horror! Nos han descubierto desde el aire. [2] Nos hemos cargado su tanque, pero por lo visto son muchos más que nosotros. [3] Nuestro fuerte. Toca protegerlo a toda costa. [4] Uno de sus tanques hace picadillo a nuestra infantería. [5] Puedes abrirte paso a cañonazos por todo el escenario.

Antes de empezar nuestro análisis, tal vez convendría definir los términos. «Táctica» es el arte de la dirección y el control de fuerzas armadas en batalla; «estrategia» es el arte de la planificación y la dirección en guerra. La diferencia estriba en que mientras la táctica consiste en decirles a tus hombres qué posición atacar, la estrategia consiste en pedir suministros y transportar municiones al frente. Puedes creernos, esta diferencia es significativa. *Command & Conquer* fue un juego de guerra que inició una nueva era para este tipo de videojuegos. No sólo hacía alarde de una nueva y revolucionaria interfaz de apuntar y señalar que empleaba el ratón y conseguía una jugabilidad mucho más fácil (de hecho, había aparecido antes, pero *C&C* es un referente tan bueno como cualquier otro), sino que además introducía un elemento estratégico al permitir al jugador controlar la ubicación de fábricas y bases, vitales para salir vencedores en la partida.

Cada nivel se convierte en una carrera para ver quién es el primero en conquistar suficiente territorio, si tú o el ordenador

Z es un clon de *Command & Conquer* basado en robots guerreros que actúan en un futuro muy lejano. **Posee toda la facilidad de juego de *Command & Conquer* (siempre y cuando emplees un ratón PlayStation, ya que con un pad la cosa no es tan sencilla), pero nada de su estrategia.** En *Z* las posiciones de todas las fábricas y bases están definidas de antemano, así que no tienes que molestarte en situar ninguna. Hay un total de 20 niveles, y en cada uno debes enfrentarte a un solo robot; cada nivel se divide en 12 territorios: tú controlas tres al principio de un nivel, lo mismo que tu rival, y para ganar en un nivel debes destruir el fuerte de tu oponente (situado siempre en el territorio más alejado) o eliminar todas sus unidades.



Una vez en ello, te das cuenta de que cada nivel de *Z* se convierte en una carrera; una carrera para ver quién



[1] Un tiroteo tiene lugar cerca de una factoría. Está en juego la bandera, que decide quién la controla. [2] ¡Bang! ¡Shhhhhh! ¡Brruuum! [3] ¡Arrgg! ¡Todos muertos!





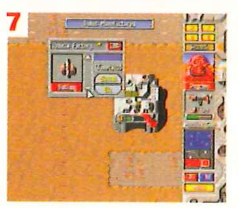
■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Bitmap Brothers
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	6.990 pesetaas	■ GÉNERO	Tácticas en tiempo real



[1-4] Esto no es precisamente una secuencia de *Los puentes de Madison*, pero lo cierto es que en *Z* los puentes pueden ser muy importantes. Suelen constituir la única manera de hacer que las unidades armadas lleguen a un lugar. Como se puede ver en [3], también pueden destruirse, lo que puede detenerte de golpe. Pero claro, también tienes la posibilidad de pagar al oponente con la misma moneda. [5] ¿Es posible enviar tropas a esa arma antes de que la recoja el enemigo? [6] Están asediando nuestro fuerte, y no es lo único. [7] Estos menús sirven para elegir el tipo de unidad que queremos.







es el primero en conquistar suficiente territorio para avanzar, si tú o el ordenador, porque, a diferencia de *C&C*, *Z* es un juego en el que se puede ganar o perder en los primeros dos o tres ataques. Dado que no puedes construir fábricas por ti mismo, al principio te ves obligado a controlar las situadas en tierra de nadie. El que consiga hacerse con el control de un mayor número de fábricas será el ganador sin remedio. En principio este enfoque parece un tanto decepcionante en comparación con la flexibilidad y libertad de *C&C*, pero *Z* es capaz de ofrecer momentos de gran interés. La necesidad de hacerse con las factorías obliga a que los asaltos sean mucho más rápidos y sangrientos, y tienes que ser un maestro en malabarismos, porque siempre hay otra unidad que necesita tu atención de forma inmediata, así que te ves luchando en dos o tres lugares al mismo tiempo.

Puede que no consigas controlar la colocación de las fábricas, pero sí que controlas la producción de las unidades. Cada factoría es de un tipo diferente, pero todas pueden producir distintos tipos de unidades, desde las armas de localización fija hasta las unidades de tropa y los tanques. Lo habitual es que cuanto más fuerte es una unidad, más tiempo necesita la fábrica para producirla, lo que añade otro elemento más a los malabares que mencionábamos antes, porque en *Z* prima, en gran parte, la velocidad de reacción.

En estos momentos *Z* ha quedado un pelín desfasado; apareció para PC hace más de un año, y eso se nota. Comparado con otros juegos PlayStation más modernos, parece un tanto *amateur*. Las pantallas de carga son lentas y la interfaz está anticuada. La conversión al controlador PlayStation está muy bien hecha, pero se trata de un juego diseñado específicamente para jugar con ratón, y sin este periférico no avanzas todo lo que desearías.

Z es un curioso híbrido. A primera vista da la impresión de ser un clon descarado de *C&C* con resultados más bien pobres. Sin embargo, a medida que te adentras en el juego, adviertes que en realidad es un título mucho más en la línea PlayStation que *C&C*, y se basa en gran parte en reaccionar con rapidez y controlar tus unidades de manera eficaz. *Z* suscitó reacciones diversas en la prensa sobre PC cuando salió al mercado el año pasado; algunos pensaron que era uno de los mejores títulos jamás vistos, mientras que otros lo consideraron válido sólo en un 70%. Es un gran título, pero no creemos que atraiga a muchos jugadores de PlayStation, porque hay que estar dispuesto a invertir en un ratón y emplear bastante tiempo para sacar el máximo provecho de *Z*, y lo cierto es que existen juegos mejores y más fáciles.



La necesidad de hacerse con las factorías obliga a que los asaltos sean mucho más rápidos y sangrientos, y tienes que ser un maestro en malabarismos

Alternativas...

Command & Conquer	*9/10 PSM3*

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	***Sprites* diminutos 6**	■ ACCIÓN	**Frenética 7**
■ SONIDO	**Explosiones y gritos 6**	■ PRESENTACIÓN	**Pobre 5**
■ ADICTIVIDAD	**Complejidad es poco 8**	■ ORIGINALIDAD	**Un timo 5**

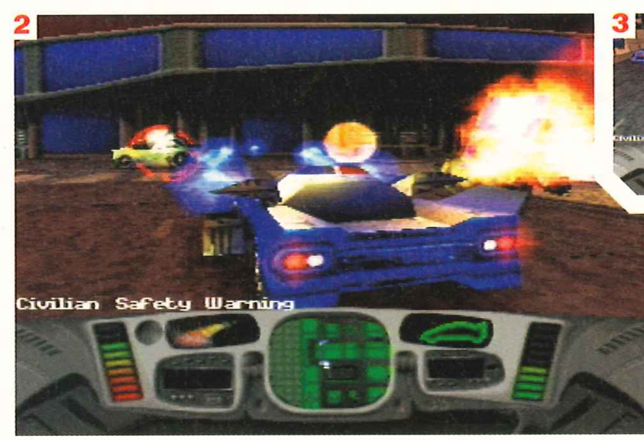
Tiene sus buenos momentos y vale la pena comprarlo si padeces sequía de juegos tácticos para tu PlayStation. Sin embargo, no podemos recomendarlo al 100%.

7 sobre 10

Crime Killer

Si eres un adicto a la velocidad y te gusta ir de superhéroe, ésta puede ser la oportunidad de tu vida.

1


2


[1] Dar una vueltecita en un avión de patrulla del año 2115 tampoco es una de esas aventuras que uno cuenta a sus nietos junto a la chimenea en una noche de invierno. Es muuuuy complicado. [2] Como ves, *Crime Killer* es un juego nocturno. Un pelín monótono. [3] El juego se basa en la persecución. No queda mucho tiempo para pensar en la salud de los ciudadanos inocentes.

Año: 2115. Planeta: Xropa. Situación: Tras el Gran Cataclismo, unos indeseables alienígenas aprovechan la ocasión para instalarse en varias ciudades con la malsana intención de secuestrar el planeta. La población ni siquiera lo sabe, todo el mundo piensa que se trata de simples terroristas y pequeñas bandas armadas. Tu Misión: eres el Oficial 88, y debes achicharrar a los malos sin cargarte a ningún inocente. Poca cosa.

CK es un extraño híbrido entre Judge *Dredd, G-Police y Wipeout*. Los distritos gozan de una calidad gráfica impresionante, muy en línea con la primera parte de Wipeout, aunque con toques del «New Tokio» que vimos en *Akira, o*bra maestra del cine manga. Los cambios de escenario son muy fluidos, pero de un nivel a otro apenas hay diferencias perceptibles. ¿Por qué? En *Crime Killer* siempre es de noche.

Por las calles circulan inocentes con sus flamantes coches futuristas. Debes tener cuidado con ellos porque, entre otras cosas, son gente muy... «inflamable». Tu departamento no te permite la ejecución de estos ciudadanos, así que se te penaliza cada vez que te cargas uno. La penalización es muy simple: cuando has hecho explotar cierto número de vehículos la misión termina; la pantalla se oscurece, te retiran la placa... En fin, *Game Over.* Estarás pensando que no importa, ¿no?, que con no matar más que a los enemigos vale, ¿verdad? ¡Ja, ja, ja! No es tan sencillo. Lo sería si tu vehículo fuese un cascajo de los años treinta, pero estamos en el futuro. Aquí los coches sor turbodiesel, chaval. Cuando circulas a más de 200 por hora es bastante complicado respetar la normativa de la Dirección General de Tráfico, así que tiendes a no preocuparte demasiado por tus congéneres. El campo de visión es muy reducido cuando tienes justo delante un camión disparándote toda suerte de proyectiles explosivos o chamuscándote el flequillo con un lanzallamas. La única forma de ver algo en las situaciones comprometidas es dejar de disparar, y esa es una táctica muy poco recomendable.

La mejor forma de cumplir tu deber como agente de la Ley es acabar con tus enemigos lo más rápido posible, de forma que aunque no te molestes en esquivar coches civiles es difícil que rebases el «cupo» de ciudadanos inocentes que tienes derecho a achicharrar. Ya, ya sabemos que es una técnica indigna, de mal estratega, de dudosa moral y todo eso, pero compréndenos...

A lo largo de las nueve misiones que componen el juego tendrás que vértelas con toda clase de malhechores. No tardarás en advertir que la chusma alienígena tiene un pésimo sentido del humor. Acostumbran a viajar en coches de aspecto normal, y no te das cuenta de que son enemigos hasta que es demasiado tarde: vas tan tranquilo patrullando las calles, cuando de repente las puertas traseras de una furgoneta amarilla se abren y 600 kg de amonal aterrizan en tu cara. Bueno, al principio no te verás en ese tipo de situaciones. En las primeras pantallas, cuando te topas con un enemigo, aparece un punto de mira sobre él. Además, tu vehículo está equipado con un estupendo radar: tus enemigos se representan en un plano de la zona mediante puntos azules. El mapa es tan preciso que incluso puedes conducir





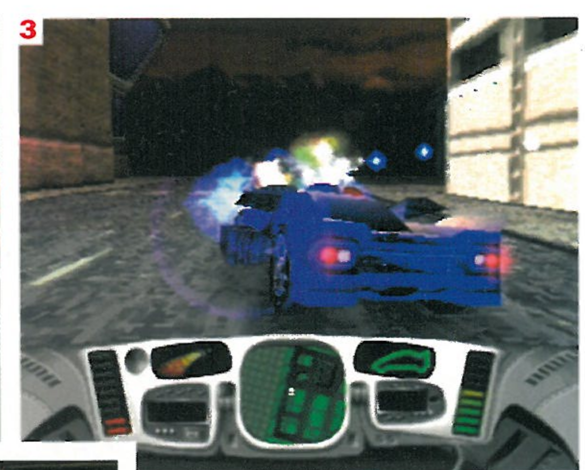
Ni qué decir tiene que tu misión es interceptar a estos gamberros intergalácticos y darles una reprimenda en versión láser, claro.



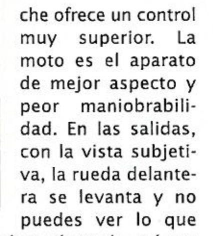
■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Interplay
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Carreras/Acción







[1] No hemos hecho otra cosa que soñar con la versión acabada del que prometía ser un serio competidor para *G-Police*... [2] ...pero sólo se ha mejorado lo que ya estaba perfecto: los gráficos. [3] Si no controlas la posición de tus enemigos, acaban cruzándose contigo en sentido contrario (ni sueñes con dar la vuelta y alcanzarlos).



fijándote en él, sin mirar lo que tienes delante. Sólo hay un problema: los civiles no aparecen en él y, a la velocidad que vas, cinco segundos atento al radar son el equivalente aproximado a cinco habitantes menos. No te queda más remedio que desarrollar la secreta cualidad visual de los camaleones (capaces de mirar en una dirección diferente con cada ojo). Y por supuesto, cuanto más tardes en matar a los malos, con más inocentes chocarás y más difícil te será superar el nivel. Pero no te preocupes, aprenderás con el tiempo... No tienes más remedio: en la misión Police Hijack, los malos han secuestrado un cargamento de coches policías, así que tienen un radar tan bonito como el tuyo para huir en cuanto ven que te acercas o dispararte antes de que tú los veas.

En *Crime Killer* tienes a tu disposición tres vehículos diferentes: una moto, un coche y una especie de avión. Los tres cuentan con idénticas características en cuanto a armamento y velocidad, aunque el coche ofrece un control muy superior. La moto es el aparato de mejor aspecto y peor maniobrabilidad. En las salidas, con la vista subjetiva, la rueda delantera se levanta y no puedes ver lo que tienes delante hasta unos segundos más tarde, así que no es recomendable soltar el acelerador si no es estrictamente necesario. El avión ofrece una conducción algo más suave, pero los giros son más difíciles de calcular; a gran velocidad pocas esquinas se librarán de tus besos. Además, tus enemigos se desplazan por la ciudad con aparatos similares al tuyo, y tienen mucha más práctica que tú (ellos siempre han estado en el futuro). Llevas las de perder. Recomendamos, por eliminación, el coche.



Resulta difícil describir *Crime Killer*. Podría decirse que es como conducir el Subaru 555 de V-Rally por las ciudades de *G-Police* y que los enemigos son tan hábiles al volante como los adversarios del equipo Qirex en *Wipeout 2097*. Imposible. La razón es muy simple: la enormidad de los escenarios supone una gran cantidad de polígonos que mover para la máquina. Dado que tanto tu vehículo como los coches civiles y los enemigos ya suponen un montón de polígonos, lo único que se puede hacer es mejorar las texturas del escenario. Por lo tanto, si el gráfico de una calle se compone de tres polígonos de ancho en lugar de diez, con unas texturas muy cuidadas el resultado es: la misma calidad de imagen, menos trabajo para la CPU y una sensación de velocidad mucho mayor. ¿El problema? El de *V-Rally:* a más grandes los polígonos texturados, más velocidad y calidad gráfica pero menos maniobrabilidad. Si a esto le añades que todas las curvas son de 90º, te puedes imaginar el resultado. ¿Solución? Más polígonos para los escenarios, lo que ralentizaría la sensación de velocidad en favor de un control mejor y una mayor jugabilidad.

Pixelogic ha utilizado técnicas realmente originales, lo que siempre es de agradecer, pero el resultado no deja de ser un juego «experimental». *Crime Killer* no es el juego del año, pero la próxima vez que oigamos la palabra Pixelogic agudizaremos los oídos. Permaneced atentos.

Alternativas...

G - Police	9/10 PSM12



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Texturas muy buenas, pero.. 7	■ ACCIÓN	Mucha, aunque monótona 4
■ SONIDO	Tecno muy, muy bueno 8	■ PRESENTACIÓN	Intros hollywoodienses 9
■ ADICTIVIDAD	Unos minutos 3	■ ORIGINALIDAD	Puramente técnica 6

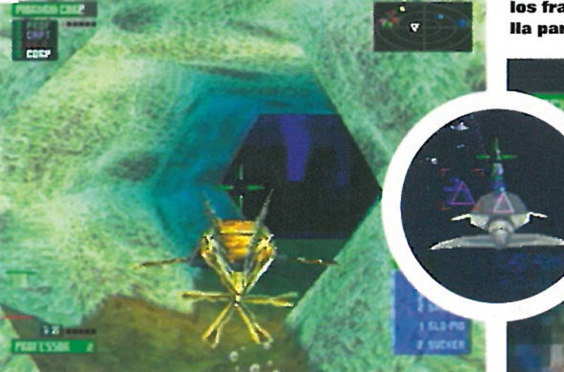
***Crime Killer* es un programa basado casi exclusivamente en los gráficos, pero no da cancha a la jugabilidad que esperábamos encontrar cuando lo analizamos en *PrePlay*.**

6 sobre10



Critical Depth

¿Un juego de *deathmatch* a lo *Doom* pero con submarinos? La búsqueda desesperada de originalidad en PlayStation continúa...



[1] Uau, una especie de túnel subacuático secreto. [2] ¡Toma! Anota un tiro a los franceses. *C'est la guerre, mon ami.* [3] Alboroto de uno contra uno a pantalla partida. A cara descubierta, como los hombres de verdad.

Aquellos de vosotros con una memoria decente recordaréis las dos partes de *Twisted Metal*. El segundo de estos juegos, *Twisted Metal World Tour*, fue uno de nuestros favoritos sorpresa el año pasado, con un 9/10 en *PSM* 4. Era un gran juego de *deathmatch*, con varios y diferentes coches y matanzas mil en una extensa serie de estadios. Lo mejor era su opción para dos jugadores a pantalla partida, que dio lugar a algunas de las partidas *deathmatch* más apasionantes vistas en PlayStation.

La buena nueva es que *Critical Depth* está creado por el mismo equipo y es un juego similar, sólo que esta vez con submarinos. La mala nueva es que no es tan emocionante como su predecesor.

La razón principal es que un escenario subacuático no es tan excitante como las calles y autopistas de *Twisted Metal*. Mientras que en *TMWT* ibas conduciendo tu coche por ahí, dando saltos temerarios sobre puentes y emocionantes giros con el freno de mano a fin de apuntar tus lanzamisiles a un enemigo, en *Critical Depth* se pierde mucha de la diversión de su antecesor por la mera naturaleza del entorno submarino. Todo parece ralentizado, la verdad, y el encanto que pueda tener el hecho de frenar tu submarino y girarte sin más no puede compararse al chirriar de una buena derrapada a cuatro ruedas.

Un escenario subacuático no es tan excitante como las autopistas de *Twisted Metal World Tour*, el predecesor de *Critical Depth*

Aun así, es un juego entretenido. Como en *TMWT*, hay montañas de armas distintas, como un alucinante misil «piloto» que diriges al dispararlo y que sólo explota cuando topa con algo. Controlar uno de estos ingenios teledirigidos mientras silba a través del agua es muy divertido. Y además hay un maravilloso modo *deathmatch* a pantalla partida que pondrá a prueba tu pericia en el pilotaje de submarinos. También hay multitud de partes secretas: en las cuevas subacuáticas se ocul-



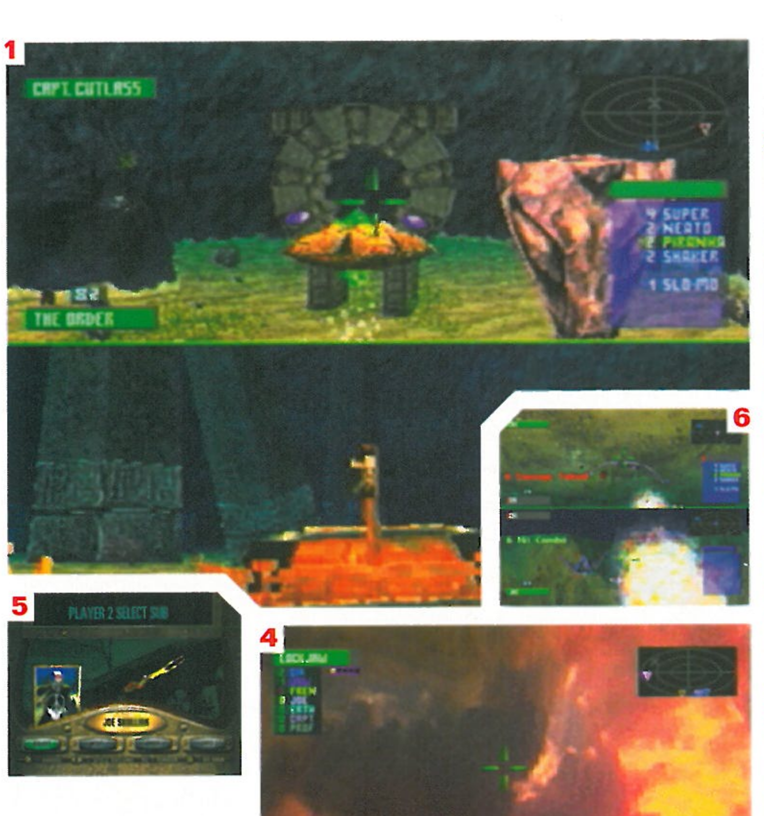


[1] Hay varios entornos submarinos distintos a elegir. [2] Más diversión a pantalla partida, el mejor modo de jugar. [3] ¿Veis? No podemos parar.





■ EDITOR	**New Software Center**	■ FABRICANTE	**Singletrac**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ PRECIO	**6.990 pesetas**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up***



[1] La tabla de la derecha te dice qué cantidad te queda de cada tipo de arma. [2] ¡Aaaah! Qué dolor. [3] Está bien eso de salir del agua de vez en cuando. [4] Uy, para mí que este delfín de hojalata se trae algo entre manos (o entre aletas). [5] Vas a necesitar una máquina más grande que ésa. [6] ¡Ya te tengo!



tan armas especiales y los vitales *power-ups* de energía, y puedes salir del agua y pasear por la playa en algunos niveles. **Lo mejor es la gran variedad de submarinos, todos con características únicas y armas especiales.** Los franceses, por ejemplo, tienen unas enormes pinzas en la parte delantera de su nave con las que pellizcar a sus oponentes.

Hay tres modos de juego: el modo Mission te lleva por cada uno de los niveles con el fin de recoger extrañas vainas de energía alienígenas; aquí no avanzas hasta completar el nivel; el modo Battle te deja hacer lo mismo, pero a un único asalto en el escenario de tu elección. El modo Death es como el Battle, sólo que gana el último que quede vivo, en vez de el primero que se agencie las cinco vainas de energía y escape. Gracias a esta variedad de partidas el jugador único está tan bien atendido como el que juega con un amigo.

Hay mucho por lo que recomendar *Critical Depth*, pero a la vez hay juegos mejores. Como *Twisted Metal World Tour*, por ejemplo. Sentimos decirlo, pero *Critical Depth* es más un baño de burbujas que un baño de sangre.

Hay montañas de armas distintas, como un alucinante misil «piloto» que diriges al dispararlo...





[1] Nos hemos perdido del todo. Suerte de radar (arriba a la derecha). [2, 3] Como habrás advertido, *Critical Depth* es un juego lleno de deflagraciones.

Alternativas...

Twisted Metal WT	9/10	PSM4
Destruction Derby 2	9/10	PSM1
Impact Racing	5/10	
Road Rage	5/10	PSM4

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**3-D normalitos 6**	■ ACCIÓN	**Entetenida 7**
■ SONIDO	**Trasto, pero divertido 7**	■ PRESENTACIÓN	**Oceánica 6**
■ ADICTIVIDAD	**Modos a mansalva 8**	■ ORIGINALIDAD	**Submarina 7**

Un juego decente, todo acción. Divertido para pasar una buena tarde, pero nada que te quite el sueño y te convierta en un adicto a la profundidad crítica.

7 sobre 10



adidas Power Soccer 2

Psygnosis insiste con otro *Power Soccer*: gráficos mejorados, retoques en la animación, más opciones... El fútbol es así.

Han sido muchos los títulos del género que, amparados por un par de rasgos originales, han tratado de convencer a los usuarios de PSX de ser los mejores. Así se nos presentó *Kick Off '97*, que incorporaba la posibilidad de crear el equipo de tus sueños eligiendo el nombre y hasta el corte de pelo de tus jugadores; o el famoso *Soccer '97*, con su acción extraordinariamente rápida... Maniobras de despiste.

Cuando analizamos *adidas Power Soccer Internacional '97* (8 sobre 10 en *PSM* 5), entró de inmediato a formar parte de nuestros cinco títulos de fútbol preferidos. No conformes con esto, los chicos de Psygnosis se ha propuesto superarse con una continuación: *adidas Power Soccer 2*. ¿Características curiosas para llamar la atención? Ninguna. ¿Para qué? Nos basta con saber que *todos* los aspectos del juego anterior han sido mejorados.

Y, como en toda segunda parte que se precie, la primera y más evidente mejora del nuevo *aPS2* son los gráficos: mapeados poligonales aún más fluidos y rápidos que los de su antecesor (que ya eran geniales). Los jugadores están formados por mayor cantidad de polígonos, mejor texturados y sin aquellos píxeles de un metro cuadrado que el original exhibía en primeros planos de saques y tiros libres.

Además, no sólo su aspecto ostenta evidentes mejoras respecto al original: la captura de movimiento que tanto nos sorprendió en *aPSI '97* ahora goza de una suavidad impecable (no sólo en repeticiones y demos, sino también durante el juego). Los deportistas se mueven con la misma fluidez que entonces, pero mucho más rápido; y los efectos de luz añaden realismo al conjunto, si bien es cierto que no son los que cabía esperar de Psygnosis...

aPS2 incluye también una nueva cámara. Además de las vistas que tenías a tu disposición en el juego original (virtual, panorámica, general y lateral), aquí encontrarás una completamente diferente: el primer plano. **Ahora podrás apreciar más de cerca la animación que mueve a tus estrellas del fútbol preferidas,** aunque el campo de visión que ofrece es muy reducido y complica bastante la partida. Lo cierto es que la única utilidad que hemos encontrado a esta cámara ha sido observar con detalle cómo Ronaldo ingería una de nuestras mejores patadas...

Porque, por supuesto, los equipos y jugadores son reales: desde el principio, en el modo Copa del Mundo, puedes escoger entre 26 países; pero si lo que quieres es un partido con menos pretensiones, también podrás disponer de las camisetas de las ligas inglesa, francesa, italiana, alemana y española, cada una con los nombres reales de sus jugadores. Y si te crees tan bueno como para enfrentarte directamente contra los grandes sin andarte por las ramas, también tienes acceso nada más empezar a los 20 mejores equipos del mundo.

Como en el original (de hecho, como siempre), hay diversas opciones climatológicas. Puedes elegir tanto la

[1] Con la soberbia acción de *aPS2* podrás revivir los goles desde la portería y analizar la jugada hasta cansarte. [2] El portero pierde los papeles.



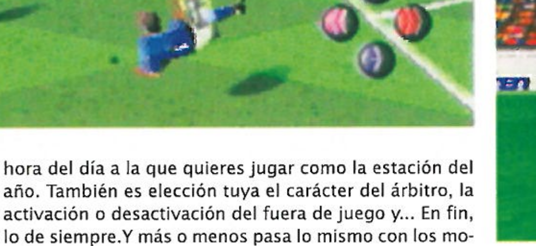




[1] Un pase tremendo. El muchacho levanta ojos y manos al cielo para celebrar su tanto en pro del equipo, etc., etc. [2] Hay una oferta variada de ángulos de cámara. [3] ¡Gooooool! [4] ¡No vaciles, métela en la red!

Cuatro Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible · Multi-tap Compatible

EDITOR	Sony/Psygnosis	FABRICANTE	Shen
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Francia
PRECIO	8.990 pesetas	GÉNERO	Simulador de fútbol



[1] Gran técnica. *aPS2* te ofrece algunos movimientos especiales estupendos que no son difíciles de poner en práctica. [2] Los últimos minutos siempre tan movidos. [3] El campo parece en perfectas condiciones. [4] Éste en cambio... [5] ¡Chicos, chicos... haya paz!





hora del día a la que quieres jugar como la estación del año. También es elección tuya el carácter del árbitro, la activación o desactivación del fuera de juego y... En fin, lo de siempre.Y más o menos pasa lo mismo con los modos de juego: **Copa, Campeonato, Copa de Europa, Liga de Campeones... Ninguno se diferencia demasiado de los demás.**

En cualquier caso, en el deporte rey lo más importante siempre ha sido la jugabilidad. Y *aPS2* no envidia a su antecesor: la rápida reacción de los personajes, la multitud y fácil ejecución de los movimientos y la fluidez tanto de la animación como de la cámara facilitan mucho la partida. Por otra parte, la inteligencia artificial de los jugadores controlados por la CPU se ajusta a la maestría del usuario, aumentando la dificultad de forma interactiva y personalizada. La naturalidad con la que transcurren los partidos también es admirable. El hecho de que el jugador tome más velocidad a medida que corre, por ejemplo, confiere al juego un buen toque de realismo.

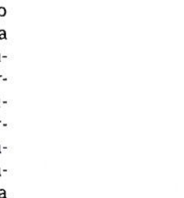
Por supuesto, se incluyen todos los movimientos de *Power Soccer International '97*, pero se han desarrollado desde cero con el nuevo motor de animación. Notarás, por ejemplo, que las entradas a los contrarios son mucho más duras que antes: los modales con que arrebatas el balón a tu adversario (a base de patadas karatecas en la cabeza) nos han parecido un poco brutos... Sin embargo, se han incluido un montón de movimientos geniales: el retoque de balón, el toque hacia atrás, los regateos, el robo del esférico... Las combinaciones de botones para los movimientos especiales son fáciles de ejecutar y recordar durante la partida. No, no son inútiles: cuando aprendes a regatear de diferentes formas, a esquivar, a rematar de cabeza y demás acrobacias, el partido cambia por completo. Pero no te confíes demasiado: recuerda que la inteligencia artificial de tus adversarios aumenta en función de tu destreza... Si un jugador te sorprende con una increíble bicicleta no te quedes pasmado y presta más atención al juego; cuando has alcanzado cierto nivel cualquier distracción puede significar la derrota.

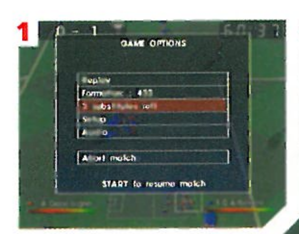
¿Recuerdas los iconos sobre las cabezas de los jugadores de *aPSI '97*? Estorbaban mucho, ¿verdad? Ahora están debajo, pero no sabemos qué sistema resulta más desconcertante...

Debes haberte enterado ya de que José Ángel de la Casa es el comentarista durante los partidos. No es que tengamos nada en contra de este señor, pero hemos de contártelo: los comentarios son pocos más que los del original y hay grandes intervalos de silencio entre ellos. Las escasas intervenciones son del todo carentes de énfasis, como si hablase sobre el aparato reproductor de las ranas de Murcia, y encima se cortan al pulsar X. No te puedes imaginar cómo hemos echado en falta al simpático señor que nos animaba en el primer *Power Soccer* (el mismo comentarista, inconfundible, de *F1*).

...adidas Power Soccer 2 es mejor que *adidas Power Soccer International '97*, pero no lo suficiente. Seguimos prefiriendo al hasta ahora imbatido *ISS Pro*.









[1] *aPS2* incluye opciones abundantes y de fácil acceso. [2] Veamos... nos quedan cuatro minutos. Tiempo para una sustitución.

Alternativas...

Actua Soccer	9/10	
Actua Soccer 2	9/10	PSM13
ISS Pro	9/10	PSM6
aPSI '97	8/10	PSM5
FIFA '98	8/10	PSM14
ISS Deluxe	8/10	

VEREDICTO

GRÁFICOS	Mejorados y mejorables 7	ACCIÓN	A saco 9
SONIDO	Los comentarios 4	PRESENTACIÓN	De Psygnosis 9
ADICTIVIDAD	Con el tiempo 8	ORIGINALIDAD	No mucha 4

Un excelente simulador de fútbol, pero no es la segunda parte de la que Psygnosis era capaz. Aunque muy superior a *aPSI '97*, no está a la altura de *ISS Pro*.

8 sobre10





■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Chantemar
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de tanques



[1] Los power-ups son vitales para tu éxito en cualquier misión, y te pasarás la tira de tiempo buscándolos. [2] Un tanque enemigo mordiendo el polvo. Qué pena. [3] Este tanque no tiene torreta, pero puede desplazarse lateralmente. Lástima que tenga problemas con los desniveles. [4] El sistema de localización automático te ayudará a dar con el enemigo.



Steel Reign

¡May-day, may-day...! Las Fuerzas Armadas estadounidenses **buscan voluntarios** para una segunda Tormenta del Desierto...

Steel Reign te pone a los mandos de 11 tanques distintos con los que tendrás que arrasar 10 niveles tridimensionales e interactivos. Los entornos son tan enormes y originales como diferentes. Nos quedamos de piedra al vernos al volante de 6.000 kg. de chatarra por las calles de una ciudad semiabandonada.

Las fronteras de los niveles son de fábula: en lugar de una pared invisible, un muro infranqueable o un *Game Over* como una casa al salir del área de juego, cada nivel posee fronteras «reales», como minas anti-tanque, ríos, elevaciones bruscas del terreno, barricadas enemigas, puentes destruidos... Todo está justificado y mesurado. En un campo de minas, por ejemplo, el único camino a seguir será el que indiquen las huellas de un tanque enemigo; o, si no tienes tiempo, puedes lanzar una bomba y contemplar desde una distancia prudencial el efecto en cadena de las minas enterradas... Un espectáculo impresionante.

Por supuesto, vas equipado con lo último en juguetes: balas ultrarrápidas, balas de plasma, láseres que apuntan de manera automática, cañón de iones, bombas de hidrógeno... Cada una posee propiedades diferentes, por lo que al principio cuesta un poco utilizarlas de forma correcta. Nuestro proyectil preferido es el misil rastreador. ¿Recuerdas la escena de *Robin Hood* en la que la cámara subjetiva seguía la trayectoria de una flecha hasta la diana? Pues eso: cuando lanzas un misil, la cámara lo sigue justo desde atrás, y puedes verlo avanzar a ras de suelo hasta llegar al punto de impacto. La sensación de velocidad es indescriptible, casi puedes sentir el viento desgarrando tu ropa interior... Junto al radar hay una flecha que te indica en todo momento la dirección a seguir, y en el mapa no sólo puedes ver tu posición y la del enemigo, sino también los accidentes geográficos (como las partes vadeables de un río, por ejemplo). Además, un segundo indicador en la parte inferior derecha de la pantalla te muestra la posición de tu tanque, la dirección en que el cañón —giratorio, claro— está apuntando con respecto al cuerpo móvil, la brújula y de qué dirección provienen los impactos que recibes. Puedes estar avanzando hacia el norte, ver en el indicador que acabas de recibir un balazo desde atrás y girar 180º el cañón para contraatacar sin necesidad de parar ni dar la vuelta a todo el tanque. Complicado, pero sublime.

Steel Reign combina la estrategia de C&C, el equilibrio y la infinita jugabilidad de *Ace Combat 2* y el exhaustivo «examen de lógica» de *Duke Nukem*. ¿Dónde está el fallo? Los gráficos: el efecto de niebla no deja ver más allá de dos metros, los soldados de infantería no son poligonales (todo lo demás sí) y falta suavidad en la animación.

[1] Las misiones se barajan con escenas de vídeo. [2] Cada nivel tiene objetivos específicos.

No es que los gráficos sean catastróficos, pero no tienen nada de especial para PlayStation. A G-Police no le llegan ni a la suela del zapato.

Alternativas...

G-Police	9/10	PSM12
Mechwarrior 2	9/10	PSM5
Tunnel B1	8/10	



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Algún defecto tiene 5	■ ACCIÓN	No te lo creerías 9
■ SONIDO	Explosiones fastuosas 7	■ PRESENTACIÓN	Yanqui pero genial 7
■ ADICTIVIDAD	Indiscutible 8	■ ORIGINALIDAD	Suficiente 5

Gráficos y jugabilidad son bases fundamentales en cualquier título. Los gráficos de este juego no pasan de «funcionales», pero en cuanto a jugabilidad... ¡es fantástico!

7 sobre10

1


2


3

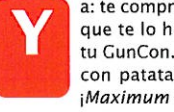
4


[1] Un par de lanzacohetes. Ahí vienen sus regalitos. [2] ¿De dónde sale éste? [3] ¿Cuántas veces tengo que decirte que no entres en casa con la moto? [4] ¿Le doy al calvo o a la cámara?

Maximum Force

¿Quién dijo miedo? Si Rambo funciona a 2.000 muertos por hora, tú no vas a ser menos.

Claro, que si el juego no dura ni 30 minutos...


Ya: te compraste *Time Crisis* en Navidad y ahora que te lo has pasado no sabes qué hacer con tu GunCon. Ya estabas pensando en comértela con patatas, ¿verdad? Pues estás de suerte: ¡*Maximum Force* es compatible con todas las pistolas del mercado! Bueno, tranquilo, sigue leyendo.

MF te pone en la piel de un tipo duro a quien todas las bandas armadas quieren eliminar. Tu misión es muy simple: matar. Claro que hay otras opciones: dejar que te maten, aguantar el dolor con estoicismo, contarte las heridas...

En realidad, sólo hay una cosa de *MF* que nos encanta: Atari ha descubierto los gráficos del futuro. **Un juego entero generado por ordenador**. Sin embargo, ni siquiera PlayStation está preparada para semejante despliegue...

MF ofrece la misma mecánica de siempre: avanzar por una ruta predeterminada conducido por la CPU y disparando a todo sospechoso (sin herir a ningún rehén). Hasta aquí, igual que todos los títulos del género —exceptuando *Time Crisis,* que permite cubrirse—, pero sólo hasta aquí. Los personajes son actores reales representados mediante *sprites* y luego pre-renderizados. Y los escenarios son gráficos renderizados... En otras palabras: el juego es una intro de principio a fin; y los enemigos son, cada uno, una pequeña intro de un actor real «haciendo como que te dispara». El sistema es muy original, pero conlleva bastantes problemas. El primero y más evidente es el espacio: una secuencia de vídeo de unos minutos ya ocupa una barbaridad, y este juego es una de esas secuencias **entero**. Te lo pasas en unos 20 minutos, incluidos los *loadings.* El otro problema es la lente de lectura: si tu consola suele saltarse imágenes en las intros, con *MF* te puede dar un ataque cardíaco.

MF se compone de tres misiones, pero sólo tendrás acceso a la última pasándote las dos primeras. Para solucionar un poco la monotonía, hay ciertos elementos del escenario que puedes destruir (cámaras de vídeo, barriles de petróleo, ventanas, etc.). Si los disparas, a veces te dan acceso a pantallas de *bonus.*

Hay cuatro o cinco malos distintos, que se repiten unas mil veces en cada pantalla. Cuando les disparas, en lugar de caer muertos se convierten en una especie de «explosión roja» no muy realista. Los rehenes también son prerenderizados. Nuestro preferido es cierta chica rubia ligerita de ropa... Todos los personajes salen siempre en el mismo orden, lugar y momento, así que no tardas mucho en aprenderte sus escondites.

Si quieres el juego con mejores gráficos del año, *MF* es lo que buscas; si lo que quieres es jugar más de día y medio con él, elige algo más convencional, como *Judge Dredd* o cualquiera de los clásicos. Admiramos el valor de Atari al atreverse con tan ambiciosa aventura tecnológica, y lamentamos que todavía no haya ningún formato de software —ni siquiera el CD— capaz de llevar a buen fin semejante proyecto.

Alternativas...

Die Hard Trilogy	8/10
Time Crisis	9/10 *PSM*12



VEREDICTO

GRÁFICOS	Sin comentarios 9	ACCIÓN	Siempre igual 2
SONIDO	Muy mejorable 3	PRESENTACIÓN	El propio juego 6
ADICTIVIDAD	Entre 15 y 20 minutos 2	ORIGINALIDAD	Sólo técnica 8

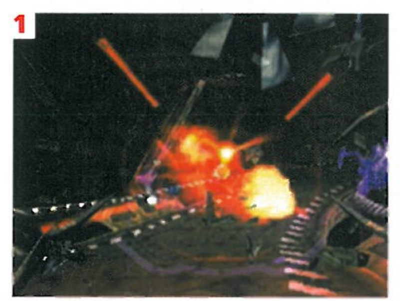
Si se hubiese programado en dos o tres CD el resultado sería muy diferente. Nuestras reverencias, nuestros saludos y nuestras disculpas, señores.





Shadow Master

Todos los veranos el mismo problema: insectos por todas partes y ningún insecticida eficiente... Psygnosis ha dado con una solución para acabar con los mosquitos. Misiles.





[1] Una foto tuya reventando un robot enemigo. Estas cosas pasan mucho en *SM*. [2] Es mejor no acercarse demasiado a alguien con tan mal humor. [3] Las arañas mecánicas están por todas partes. Su diseño y su animación son la mar de bonitos, pero aun así merece morir.



Con *Starship Troopers* en la cartelera de todos los cines (y los dos siglos que llevamos oyendo maravillas de *Shadow Master*), hasta el más escéptico estará deseando hacerse con lo nuevo de Psygnosis sin siquiera leer antes nuestro análisis. No vamos a prohibírselo, pero tenemos la obligación moral de anunciar dos malas nuevas: primero, que no tiene nada que ver con la película, lo de las arañas es una mera casualidad; y segundo, que **no se trata del juegazo que esperábamos...** ¡Pero sigue leyendo, no te vayas!

Con la demo que incluimos en el número anterior de *PSM*, no hace falta echar más flores. *Shadow Master* es un juego técnicamente perfecto. Observarás que Psygnosis ha utilizado el mismo generador de luz que en *G-Police* (el mejor que hemos visto), pero aquí el resultado es aún mejor. ¿Cómo se explica esto? En *SM*, tanto tú como tus enemigos os desplazáis a ras de suelo, por lo que cada misil, explosión, bomba o disparo propaga un halo de luz a su alrededor que **siempre** se reflecta en escenario. Si lanzas un misil de largo alcance, puedes ver el reflejo azul del propulsor a lo largo de toda su trayectoria mucho después de haberlo perdido de vista. Y después, cuando impacta, no sólo se ve la explosión a lo lejos: todo el entorno que rodea al punto de impacto se ilumina.

Vale, es verdad, la luz a tiempo real no es nada nuevo. Sin embargo, son pocos los títulos que pueden permitirse una iluminación políticamente correcta manteniendo la misma suavidad en la animación (*Tomb Raider 2* lo ha conseguido, pero *Deathtrap Dungeon* es un buen ejemplo de lo que suele suceder). *Shadow Master* ha llevado las posibilidades gráficas de PlayStation más allá de lo que creíamos posible. La animación de los enemigos y la suavidad de la cámara sólo podían venir de la mano de Psygnosis...

Pero no es suficiente. Por más que nos gusten los entornos, al más puro estilo de Christos Achilleos o H. R. Giger, hay otras cosas importantes además de los gráficos: la jugabilidad, la adictividad, la durabilidad... Y llegados a este punto no podemos utilizar el mismo tono.

SM te conduce a lo largo de 16 pantallas repartidas por siete mundos diferentes; escenarios retro-futuristas (no muy variados) al estilo *Tunnel B1*. La mecánica de juego es muy similar a la de *BLAM! Machinehead*: vas montado en un vehículo cargado de armas termonucleares con el único propósito de eliminar a tu paso a todo bicho viviente. *Shadow Master*, en cambio, ha intentado







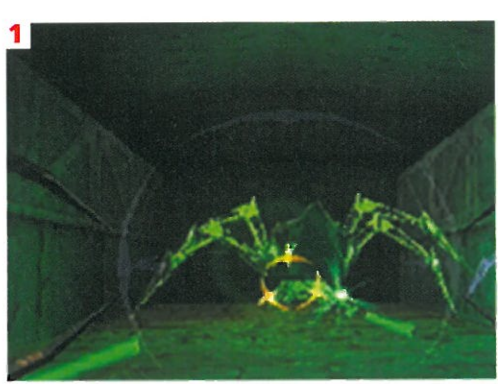
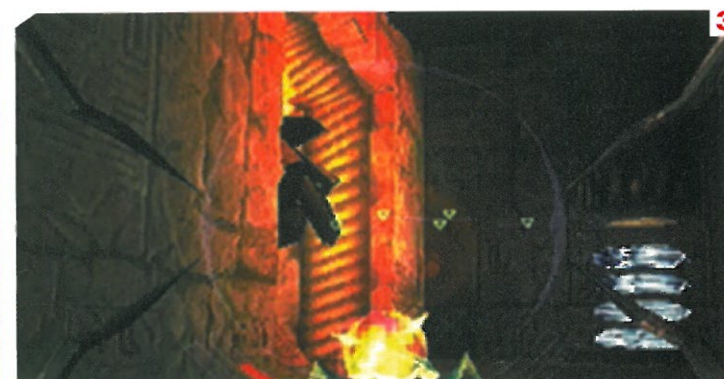
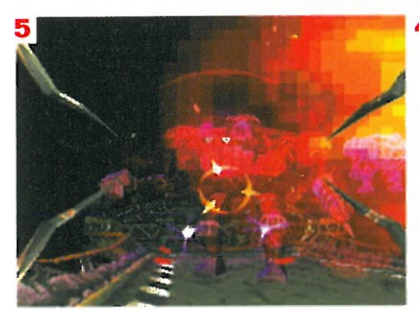
[1] Una criatura bípeda. Muy Marvel. Destrózalo. [2] Explosión en la nieve. Qué maravilla. [3] Dispara al interruptor y se abrirá un muro enorme.





EDITOR	Sony/Psygnosis	FABRICANTE	HammerHead
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	8.490 pesetas	GÉNERO	*Shoot 'em up*

[1] Los efectos de luz son la mar de buenos. [2] Qué asco. Esta serpiente mayúscula brota de la nada y te escupe esa porquería de color violeta. [3] Uno de los niveles estilo egipcio. [4] Las explosiones están muy bien: todo se desmenuza en cientos de polígonos. [5] Estos súper robots le dan a uno temblores.



evadir el gran defecto del que el título de Core Desing adolecía: las misiones. En cada nivel de *BLAM* había un montón de objetivos que destruir, aparatos que activar y cosas que proteger. Muy complicado (además, no estaba traducido al castellano). Para evitar esto, los creadores de *Wipeout* han ideado misiones más sencillitas. Lo que se presentan como objetivos diferentes se puede resumir en una frase para todo el juego: achicharrar todo lo que se mueva. No es muy original. Eso sí: todas las pantallas están repletas de puertas cerradas. Para abrirlas debes buscar diferentes tipos de interruptores (algunas puertas se abren mediante combinaciones de símbolos, ¿te suena?). Cuando logras abrir una entrada que está en el otro extremo del nivel, aparece la imagen de la puerta abriéndose, como en *Tomb Raider* y *Nightmare Creatures*.

Los controles resultan tan complicados en la primera partida como en la enésima. Si vas avanzando y pulsas triángulo para seleccionar un arma, más te vale decidirte rápido: tu vehículo continúa solo, y no es posible dirigirlo hasta que sales del menú de armas. Esto suele provocar desagradables encuentros con arácnidos poco hospitalarios, y cuando recuperas el control de aparato es demasiado tarde. Además, cuando te encuentras en un pasillo angosto y aparece algún enemigo, la falta de espacio te impide utilizar los botones L1 y R1 (desplazamiento lateral) para esquivar sus proyectiles. Entonces es cuando la jugabilidad se reduce a disparar todo lo que puedas y ver quién cae primero. Y claro, si son varios enemigos contra ti, sabes quién tiene las de perder, ¿no? La única forma de pasar la mayoría de los puntos conflictivos es memorizarlos. Cuando te han matado doce veces seguidas en el mismo sitio, acabas deduciendo que la única forma de pasar es usando *cierto tipo* de arma. No hay lugar para la improvisación. De hecho, todos los malos aparecen siempre en los mismos sitios, y muchos incluso carecen de inteligencia artificial: los que no disparan salen como fieras a por ti nada más verte, en línea recta. Suelen necesitar muy pocos disparos para saltar en pedazos, pero, ¿sabes qué hacen si en lugar de matarlos te apartas? ¡Pasan de ti! Increíble. Y no creas que los que sí están dotados de inteligencia son mucho más listos: toda su sabiduría consiste en disparar sin tregua hacia el lugar en el que te encuentras (encajando toda tu ofensiva sin inmutarse, sin cubrirse, sin huir, sin esconderse...).

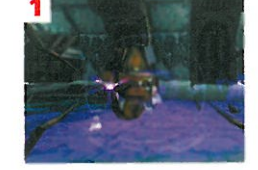
Psygnosis ha recaído en uno de los grandes defectos del que fuera la gran decepción del año pasado, *Monster Trucks*: la excesiva amortiguación del vehículo y la exagerada sensación de inercia. Tu «coche» está tan suavemente amortiguado que el más pequeño desnivel descontrola el campo de visión (y esta vez no hay una vista en tercera persona para solucionarlo). Además, en cuanto alcanzas cierta velocidad es imposible detener el vehículo en seco; continúa unos metros por inercia.



hadow Master es uno de esos programas que cuando los ves funcionando en la pantalla de tu tienda de juegos te enamoran. Es verdad, la animación de los enemigos, la calidad gráfica, la amplia lista de armas y la finísima reacción de los controles no tienen precedentes.

La presentación nos ha encantado: empieza con una intro al estilo *Colony Wars* narrada en castellano que te sumerge en la historia (eres el único que puede averiguar qué pasa en el planeta «X», donde han enviado a un montón de exploradores que no han vuelto, bla, bla, bla). Después, al comenzar cada misión, el narrador te cuenta cuáles son tus objetivos, dónde te recogerán, etc. Todo acompañado de una banda sonora sublime... Una ambientación inmejorable, lo reconocemos.

Sin embargo, después del «nirvana» que experimentas con las dos o tres primeras partidas, te das cuenta de sus fallos. Unos fallos bastante serios. En fin, una verdadera lástima.




[1] Recoge eso y conseguirás más y mejores armas. [2] Es Mike Tyson versión robot, y viene directo a darte un bofetón de caballo. No digas que no te hemos avisado.

Alternativas...

Disruptor	8/10	PSM2
Tunnel B1	8/10	
BLAM! Machinehead	8/10	
Exhumed	8/10	PSM5



VEREDICTO

GRÁFICOS	Perfectos 9	ACCIÓN	Mucha... repetitiva 5
SONIDO	Música genial, efectos... 8	PRESENTACIÓN	Psygnosis 6
ADICTIVIDAD	Cinco minutos 5	ORIGINALIDAD	¡Un *shooter* en coche! 3

***Shadow Master* podría haberse convertido en la revelación de la temporada. Sus pocos pero graves fallos le han asestado una puñalada trapera...**

7 sobre 10

VRF1 X-CELERATOR

De los creadores del Hiper Drive (pad/volante) y los únicos mandos inalámbricos para PlayStation, llega el nuevo VRF1: esta vez con pedales...

ATENCIÓN: El volante analizado en estas páginas no corresponde al que presentamos en nuestro especial de periféricos publicado en *PSM* 13. Y es que en nuestro número de enero cometimos un error imperdonable: analizamos el VRF1 de Access Line y acompañamos el texto con la imagen del VRF1 X-CELERATOR de Blaze. La diferencia entre ambos *steering wheels* es evidente: el de Access Line no tiene pedales y el X-CELERATOR sí. Aclarado esto, sólo has de saber que el VRF1 que viste hace dos meses en «Periféricos a la Carta» no posee pedales (aunque por lo demás es prácticamente idéntico). Nos perdonarás algún día, ¿verdad?



Éste es el VRF1 Arcade Steering Wheel de Access Line. Sin pedales.

Producto:	VRF1 X-Celerator
Fabricante:	Blaze
Distribuidor:	Blaze

Características generales

Este VRF1 cuenta con 180º grados de giro, cuatro botones analógicos, pedales de aceleración y freno, todos los botones del pad y un botón (Hiper Steer) que duplica la sensibilidad analógica. Tanto la inclinación como la longitud del eje del volante son ajustables y, si el destino te ha castigado con una Saturn o una N64, este *steering wheel* es compatible con las tres máquinas... ¿Pero para qué querrías tú semejantes trastos en casa? La parte mala es que carece de cruceta multidireccional, no funciona si los pedales no están conectados y no hay mágico botón que pase de modo digital a modo analógico.

El botón Hiper Steer

El Hiper Steer tiene una función similar al botón *mode* del Race Leader 32 (analizado en nuestro anterior número): sirve para duplicar la sensibilidad analógica del volante, comprimiendo los 180º de giro en unos 90º. Resulta muy útil en ciertos juegos para tomar curvas complicadas, pero recomendamos que no hagas uso de él hasta no controlar el aparato a la perfección en el modo normal (la dificultad en algunos juegos aumenta demasiado).

Sentido y sensibilidad

Los 180º de recorrido en modo normal permiten una buena graduación (tanto en virajes leves

A PRUEBA CON...

Wipeout 2097

Se trata del juego con mejor respuesta analógica de la historia, no hay volante en el mundo que le haga justicia. Sin embargo, gracias a la perfecta graduación de sus curvas y la suavidad característica de los juegos de Psygnosis, cualquiera puede convertirse en un experto de *Wipeout* pilotando un VRF1. Ideal sobre todo para los modos *vector* y *venom*. Nuestros expertos recomiendan traspasar los frenos de aire a los pedales, el acelerador al botón analógico izquierdo, el disparo a cualquiera de los botones digitales derechos y «arriba» y «abajo» a los dos controles analógicos derechos. Esta configuración te permitirá estar al tanto de la proa, subiéndola al principio de las rampas y bajándola en los descensos para evitar que el aire te frene. ¿Nunca te ha dicho la CPU algo así como *perfect lap*? No tardará en hacerlo si sigues nuestro consejo.

F1 '97

El VRF1 no es nada recomendable para el modo *Grand Prix*, que exige un control demasiado preciso y rápido. Resulta inevitable salirse del asfalto en la mayoría de las curvas cerradas. En modo arcade no hay ningún problema, pero recomendamos traspasar la función de freno a un botón digital o reducir el recorrido del pedal izquierdo (freno) para que la respuesta sea más efectiva. Ni se te ocurra probarlo en el *Grand Prix* del *F1* original: tardarás meses en volver a encontrar el asfalto.

Rage Racer

Funciona muy bien. Como en el caso de *Wipeout 2097*, *Rage Racer* se ajusta perfectamente a cualquier mando analógico. En este caso el botón *Hiper Steer* te será de gran utilidad: aumenta el recorrido de giro en el menú de controles al máximo que el VRF1 permite (180 grados) y utiliza el botón duplicador de sensibilidad en las curvas cerradas. Llegarás a la meta sin un sólo rasguño. En la tercera pista, para todos los niveles de carrera, lo mejor es configurar el giro al máximo (260º) y mantener activado el Hiper Steer durante todo el tiempo. Cuando lo pruebes entenderás por qué.









V-Rally

Imposible. La brusca reacción de los coches ante el más leve movimiento del volante hace impracticable un control preciso. *V-Rally* presenta serios problemas incluso con los periféricos más suaves: el recio control del VRF1 X-CELERATOR te confinará a permanecer casi todo el tiempo tirado en la cuneta boca abajo. No hay ninguna configuración de botones que resulte factible para un título de tales características. El secreto está en practicar, practicar y practicar. Evidentemente, lo primero que habrás de hacer es seleccionar el Peugeot 106. La configuración del coche para pistas de arena o tierra: amortiguación baja, marchas largas y subvirado casi al máximo. Para pistas de nieve: amortiguación media, marchas largas y subvirado máximo (no lleves nunca el pedal de aceleración a más de la mitad del recorrido). Para asfalto: amortiguación baja, marchas medias o cortas (depende de la dificultad de la pista) y subvirado casi al máximo o amortiguación alta, marchas medias/largas y sobrevirado mínimo. ¡Ah! Y que no se te ocurra reconfigurar el volante, usar el Hiper Steer o cambiar de coche ¿vale?



Periférico cedido para análisis por I-MAN Tel. (93) 443 85 97

como en curvas mortales), pero el giro no es tan suave como el del Race Leader 32, y si bien no es tan duro como con el Per4Mer, resulta difícil calcular el ángulo exacto a gran velocidad. El resultado: una estupenda respuesta con juegos de gran suavidad y un control extremadamente complicado con títulos que requieren gran precisión y rapidez en cualquier tipo de curvas (consulta nuestro apartado *A Prueba Con...*).

Técnicamente es un aparato de gran precisión, y los botones analógicos —exclusivos, no los tiene ningún otro volante aparte de su antecesor— proporcionan el recorrido suficiente. Sin embargo, la fiabilidad de estos botones depende más del juego que del volante en sí: en ocasiones no se percibe una función hasta llegar a más de la mitad del recorrido analógico.

El VRF1 no funciona si los pedales no están conectados, lo que conduce a que algunas funciones se repitan en pedales y botones analógicos. Si tienes la paciencia suficiente, siempre puedes acudir al menú de controles de cualquier juego y cambiar las funciones de lugar. Configurando dos botones analógicos como «arriba» y «abajo» podrás convertirte en un verdadero *Top-Gun* en *Ace Combat 2*, por ejemplo, pero debes saber que no resulta nada fácil recordar dónde están los controles cuando tienes un Mig26 pegado a la cola...

VEREDICTO

Preciso, con botones analógicos, pedales, inclinación y longitud ajustable... Pero el control es demasiado duro para gran cantidad de juegos y los botones analógicos sólo se utilizan reprogramando las funciones en el menú de controles. No podemos conceder una puntuación mayor a un periférico que sólo responde bien a *algunos* juegos, si bien tampoco merece una menor teniendo en cuenta que da servicio a tres consolas distintas.

7 sobre 10



Echamos una ojeada retrospectiva a los juegos que moldearon la PlayStation en su momento y que ahora reaparecen en Platinum a precio de ganga.



A menudo, las cosas sencillas de la vida son las que mayor placer proporcionan. Nunca ha sido más cierto como en *Bust-A-Move 2*. Dispara contra todas esas bolas, reúne tres en raya y contempla cómo explotan. Después sólo tienes que repetir el proceso durante tres o cuatro horas.

Bust-A-Move 2

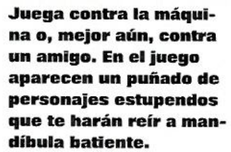
■ EDITOR	New Software Center
■ APARICIÓN	Septiembre 1996
■ PRECIO	3.990 pesetas

No lo confundas con un título *dance 'em up* de Squaresoft denominado *Bust A Move* y que está a punto de aparecer para PlayStation. *Bust-A-Move 2* es un maravilloso juego de puzzles que denota una clara influencia de *Tetris*, un clásico del género. *Bust-A-Move 2* obtuvo una buena aceptación tras su primer lanzamiento. La mayoría de los fabricantes se empeñaban en sacar provecho al hardware de PlayStation para exhibir gráficos, y llega Taito y presenta un título digno de la venerable Commodore 64. Juzgar *Bust-A-Move 2* por la sencillez de sus gráficos sería un error. Porque bajo su aspecto simplista subyace uno de los juegos de encaje más diabólicos y adictivos que han aparecido para PlayStation, y uno de los pocos que continua ofreciendo la misma jugabilidad tras año y medio de vida.

Como tantos otros títulos de puzzles, *Bust-A-Move 2* es de compleja definición, hay que jugar con él para entenderlo, pero bastarán cinco minutos para que te enganche de por vida. Es más, es tan fácil de entender que cualquiera, consolero veterano o principiante, puede disfrutarlo, de modo que se convierte en un perfecto «juego social». Es del tipo de juegos que se erige en centro de la velada, tanto entre colegas como en familia. Por el precio Platinum, ningún propietario de PlayStation que se precie debería quedarse sin su copia.

VEREDICTO 9/10





Juega contra la máquina o, mejor aún, contra un amigo. En el juego aparecen un puñado de personajes estupendos que te harán reír a mandíbula batiente.



En el modo para un jugador luchas contra todo tipo de trampas mientras intentas limpiar la pantalla contrarreloj.

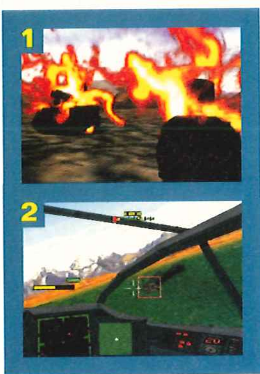
Firestorm: Thunderhawk 2

■ EDITOR	Proein
■ APARICIÓN	Diciembre 1995
■ PRECIO	3.990 pesetas

Mucho antes de que *Tomb Rider* fuese siquiera un proyecto a los ojos de sus diseñadores, Core ya aspiraba a estar entre los grandes de la industria de desarrollo para PlayStation, como lo demuestra este simulador de helicópteros arcade. *Thunderhawk 2* se mantiene como uno de los mejores *shoot 'em up* en 3-D.

El título te sitúa en la cabina de un helicóptero de ataque del prototipo AH-73M Thunderhawk, y presenta más de 25 misiones divididas en ocho campañas diferentes. Cuenta con un sencillo argumento (atacar y aniquilar al enemigo), con objetivos que implican tareas de escolta, asaltos a tierra, búsquedas y rescates, ataques por mar y emboscadas. Para ayudarte en tus hazañas, el Thunderhawk puede equiparse con un amplio abanico de sistemas de armamento. El sistema de control es muy fácil de manejar, sin por ello renunciar a una sensación de pilotaje realista, y la magnífica selección de perspectivas logra que no pierdas detalle de la acción. Si a todo esto añades unos gráficos muy elaborados para su tiempo, te encuentras ante un juego soberbio. No resultaría extraño que se viese eclipsado por el impresionante *G-Police* de Psygnosis, pero de momento se conserva como una jugable y cautivadora combinación de simulador de vuelo y disparos.

VEREDICTO 8/10



[1] Los efectos de las llamas son de lo poco que ha quedado desfasado. [2] Esto de observar el terreno y esquivar la muerte desde las alturas es tan divertido como siempre.





Cuando apareció, *Thunderhawk 2* era, gráficamente, uno de los juegos más arrebatadores que existían, aparte de los arcade, claro. Pero, pese a sus dos añitos, continúa tan vigente como al principio.

Actua Soccer

■ EDITOR	Sony
■ APARICIÓN	Diciembre 1995
■ PRECIO	3.990 pesetas

Primero de la larga serie de simuladores de deportes *Actua* de Gremlin, *Actua Soccer* se convirtió enseguida en el buque insignia de la compañía en títulos PlayStation, y con acierto. Incluso ahora, casi dos años después de su lanzamiento, sigue siendo un juego de fútbol diabólico. *Actua* se diferencia de sus rivales en que, en vez de optar por un estilo arcade, optó por unos escenarios más elaborados. No es un juego de fácil dominio y el sistema de control requiere algo de práctica, pero una vez que marques tu primer gol no podrás dejar de jugarlo.

AS es uno de los pocos juegos de fútbol que te permite jugar como en la vida real. Esto se complementa con unos esmerados gráficos poligonales, mientras la cámara te permite ver casi todo el terreno de juego. Pero quizás la gran cualidad de *AS* reside en la IA de los jugadores controlados por el ordenador. Tanto el resto de tu equipo como el contrario se comportan con gran realismo, lo que te permite confiar en tus compañeros y dedicarte a practicar jugadas individuales. Además, batir la defensa contraria es todo un reto. De hecho, el único problema real con *AS* es que la secuela, *Actua Soccer 2*, ha aparecido hace muy poco y supera en casi todos los sentidos al original. No obstante, al precio de la gama Platinum, *Actua Soccer* es una tentadora propuesta.

VEREDICTO 7/10

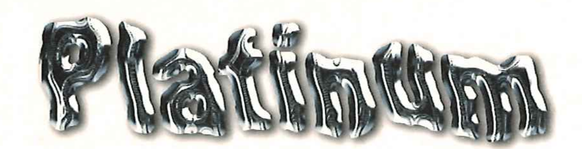


[1] *Actua* muestra unas repeticiones estupendas. [2] Un pase durante la primera parte. [3] Los jugadores son un tanto angulosos para nuestro gusto. [4] Los iconos cambian para indicarte cuándo realizar movimientos como un saque o un cabezazo.





Los jugadores interactúan en un estadio en 3-D.

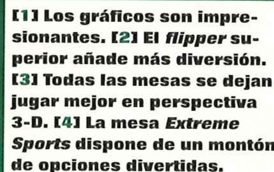


True Pinball









[1] Los gráficos son impresionantes. [2] El *flipper* superior añade más diversión. [3] Todas las mesas se dejan jugar mejor en perspectiva 3-D. [4] La mesa *Extreme Sports* dispone de un montón de opciones divertidas.

■ EDITOR	Ocean
■ APARICIÓN	Julio 1995
■ PRECIO	3.990 pesetas

Los juegos *pinball* para ordenador siempre han sido bichos raros. Después de todo, gran parte de la atracción de *pinball* reside en la respuesta física de los *flippers*. En cualquier caso, y teniendo en cuenta el resto de las versiones existentes, *True Pinball* era y sigue siendo una de las mejores que se han conseguido. El juego permite escoger entre cuatro mesas diferentes, *Extreme Sports*, *Babewatch*, *Vikings*, y *Law 'n Justice*, cada una con su docena de secuencias, además de la bola extra y la opción *multiball*. Y, algo sorprendente en un título de *pinball*, *TP* también ofrece tres perspectivas distintas en cada mesa, la tradicional arriba-abajo en 2-D y dos ángulos en 3-D. Las mesas poseen un diseño estupendo, los sonidos y los gráficos son excelentes, y el manejo de los *flippers* es sencillo. *True Pinball* intenta ser lo más realista posible, lo que significa que desaprovecha las posibilidades del formato informático de incluir subjuegos y mesas inconcebibles en el mundo real. Pero si buscabas un simulador de *pinball* realista, lo has encontrado.

VEREDICTO 7/10



Las cuatro mesas temáticas están repletas de detalles y subjuegos.

Alien Trilogy

■ EDITOR	New Software Center
■ APARICIÓN	Marzo 1996
■ PRECIO	3.990 pesetas

Al igual que la otra licencia de la película, *Die Hard Trilogy* de Fox Interactive, *AT* se divide en tres partes basadas en cada uno de los tres filmes. A diferencia de *Die Hard*, todas las partes funcionan bajo idéntico mecanismo: disparos en 3-D con perspectiva en primera persona al estilo *Doom*. En cada sección debes avanzar a través de misiones infestadas de *aliens* y con trampas cada vez más difíciles de sortear, consiguiendo objetivos específicos mientras luchas contra enemigos amorfos. Como es habitual, empiezas el juego con una limitada selección de armas de bajo calibre y vas logrando nuevo armamento a medida que progresas. Por suerte, cada vez que completas tus objetivos tienes acceso a una área de bonificación repleta de municiones y armamento. Desde el punto de vista gráfico, el juego todavía resulta impresionante: la oscuridad representada en las películas se escenifica a la perfección y los *aliens* incluso parecen peligrosos. Su comportamiento responde a la IA: te persiguen y se ocultan cuando resultan heridos. Los escenarios del juego son un elemento esencial del éxito de *AT*, que cuenta también con unos excelentes efectos sonoros, muchos de ellos extraídos de las películas. A pesar de su edad, *Alien Trilogy* se mantiene como uno de los mejores *shoot 'em up* en primera persona para PlayStation.

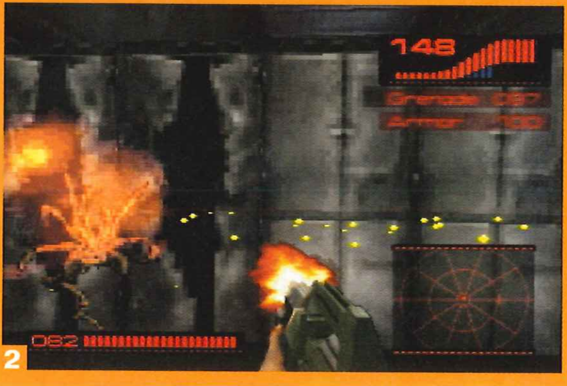
VEREDICTO 8/10





[1] Usa el arma para derribar los muros. [2] Tranquilo, ese reptil asqueroso no durará mucho contra el lanzallamas.





[1] Un gran territorio explorado. [2] Ten cuidado, esos cerdos tienen la manía de saltar por encima del muro cuando te das la vuelta.

Toda la HISTORIA *PSM* a tu alcance...

¿Tienes inquietudes arqueológicas? ¿Sientes nostalgia crónica? ¿Te interesa la antropología? No sufras más. A partir de ahora puedes hacerte con aquel número estupendo de *PSM* que se te escapó por razones ajenas a tu voluntad y que necesitas desesperadamente para que tu vida cobre sentido de nuevo.

6



CD 6: ***Exhumed, Smash Court Tennis, Tenka, Spider***
(demos jugables)

7



CD 7: ***Micro Machines V3, Monster Trucks, Porsche Challenge, Excalibur 2555 AD***
(demos jugables)

8



CD 8: ***Rage Racer, Agent Armstrong, Speedster, Little Big Adventure***
(demos jugables)

9



CD 9: ***Riot, Jonah Lomu Rugby, Rayman, Fade to Black***
(demos jugables)

10



CD 10: ***Overboard!, Rally Cross, Actua Golf 2, Kurushi***
(demos jugables)

11



CD 11: ***Formula 1 '97, Rapid Racer, Nightmare Creatures, Fantastic Four***
(demos jugables)

12



CD 12: ***Croc, PaRappa the Rapper, Test Drive 4, Abe's Oddyssee***
(demos jugables)

13



CD 13: ***Tomb Raider 2, Ace Combat 2, Broken Sword 2, Colony Wars, Machine Hunter***
(demos jugables)

14



CD 14: ***Crash Bandicoot 2, TOCA, G-Police, F elony 11-79, Shadow Master, Hercules***
(demos jugables)


Recorte por aquí

Consigue los números atrasados de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., c/ Monestir, 23, 08034 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P. ....
Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

6 ☐ **7** ☐ **8** ☐ **9** ☐ **10** ☐ **11** ☐ **12** ☐ **13** ☐ **14** ☐

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)
N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

TOP SECRET

Este mes nuestra sección de trucos empieza la ofensiva con *Command & Conquer: Red Alert* y finaliza el asalto con *Cool Boarders 2*. Será difícil despegarte de la pantalla...

COMMAND & CONQUER: RED ALERT



ESTRUCTURAS GENERALES DE LAS UNIDADES TÁCTICAS

ZONA DE CONSTRUCCIÓN
Para erigir una zona de construcción necesitarás un MCV y un terreno donde emplazarlo. Si los tanques o unidades enemigas atacan tu zona constantemente, construye una muralla alrededor de ésta para protegerla.

PLANTA DE ENERGÍA
Una de las primeras estructuras que deberías construir es una planta de energía, pues dará suministro a toda la estructura e influirá en el tiempo de fabricación de otras estructuras y unidades. Cuantas más estructuras tengas, más energía necesitarás.

PLANTAS DE ENERGÍA AVANZADAS
Son el doble de resistentes que una planta de energía convencional y necesitan menos espacio que dos plantas normales. Su único inconveniente es que, al tratarse de una estructura simple, el enemigo puede destruirla por completo sin demasiado esfuerzo.

REFINERÍA DE MINERALES
Como mínimo deberías construir una para almacenar y refinar minerales y para ingresar fondos. Cada refinería puede acumular más de 2.000 créditos de minerales y se presenta con un camión estándar. Cuando construyas una refinería asegúrate de dejar espacio suficiente al camión para que pueda entrar y salir del local sin problemas.

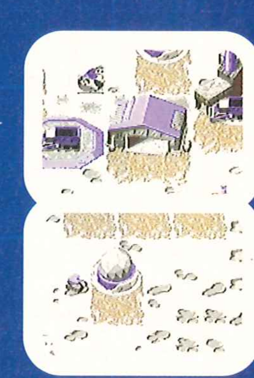


SILO DE MINERALES
Cada silo puede acumular hasta 1.500 créditos de minerales. Necesitarás utilizar los silos cuando la refinería haya llegado al límite de su capacidad o perderás todos los minerales que no puedas almacenar.

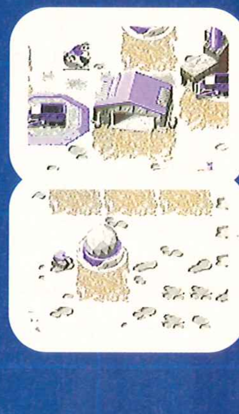
CUARTEL
Los cuarteles te proveerán de soldados de infantería. Deberás construirlos una vez poseas una planta de energía, que te ofrecerá la defensa inicial.

INDUSTRIA BÉLICA
Las fábricas te suministrarán una gran variedad de vehículos para enfrentarte al enemigo en las batallas. Recuerda que debes dejar suficiente espacio alrededor de ellas para que los vehículos puedan maniobrar.

TALLERES DE SERVICIO
Estos talleres mantendrán y repararán todos los vehículos, incluidos los aviones, y pueden utilizarse también para vender vehículos a la mitad del precio al que los adquiriste. Constrúyelos siempre cerca del frente, así los vehículos averiados tendrán que recorrer menos distancia al regresar del campo de batalla.



TORRE DE RADAR
Con el radar podrás ver la localización de todas las unidades enemigas, pero sólo en las áreas que ya hayas explorado.



CENTRO TECNOLÓGICO
Te permitirá crear estructuras y vehículos de tecnología más avanzada. También son necesarios para lanzar satélites GPS. (Sólo aliados).

MURALLA DE HORMIGÓN
Es una de las mejores defensas de tierra. Puede emplearse para bloquear el paso de los tanques pesados y también para emboscar a las tropas enemigas con el objetivo de aniquilarlas.

VEHÍCULOS

MINADOR
Un vehículo para sembrar minas puede ser la mejor arma contra los tanques. Si quieres extraer el máximo rendimiento de estos vehículos, utilízalos para colocar minas en puentes, yacimientos de minerales enemigos y desfiladeros.

CAMIÓN DE MINERALES
Suministrados junto con una refinería o fabricados por encargo, los camiones de minerales son vitales para tu supervivencia, pues te permitirán obtener ingresos, siempre que estén cerca de un yacimiento de minerales. Protégelos a toda costa.

MCV
Estas unidades móviles se usan para erigir zonas de construcción donde quieras, siempre que el lugar esté libre. Elige de forma estratégica el lugar en que emplazar las obras.

TRANSPORTADORES
Pueden acarrear más de cinco unidades de tierra de una sola vez, y gracias a su velocidad y fuerza son también ideales para tareas de reconocimiento.

SOLDADOS

INGENIERO
Los ingenieros sirven para reparar las estructuras dañadas y para hacerse con estructuras enemigas, pero sólo cuando el nivel de daños del edificio sea inferior al 75%.



SOLDADOS DE LAS UNIDADES TÁCTICAS ALIADAS

INFANTERÍA DE MISILES
Estos muchachos son magníficos destruyendo aviones y vehículos blindados, pero además pueden desplazarse dondequiera que esté la acción.



ESPÍA
Los espías se parecen mucho a los soldados de la infantería enemiga, por lo que pueden pasar desapercibidos e introducirse en una base enemiga. Cuidado con los perros, porque pueden olfatear a los espías y matarlos si se les presenta la ocasión.

LADRÓN
Si logras colar un ladrón en un edificio enemigo robará la mitad de sus créditos.

ESTRUCTURAS

BARRICADAS
No podrás destruir las barricadas con la infantería ni con vehículos ligeros, pero prueba con granadas, misiles y tanques... No lo resistirán.

ARMAS AA
Las armas AA son muy resistentes y de disparo rápido. Su efectividad es soberbia destruyendo MiGs, bombarderos, helicópteros y aviones enemigos que estén a tiro.

UNIDADES NAVALES

LANCHA
Las lanchas son rápidas y ofrecen una magnífica precisión de tiro, pero sucumben con facilidad ante los submarinos enemigos. Mantén tus lanchas siempre en movimiento cuando se libre una batalla.

DESTRUCTOR
Los misiles *stinger* situados sobre los destructores pueden disparar contra las unidades aéreas dos veces más rápido que contra las de terrestres o navales, por lo que son la defensa ideal contra los ataques aéreos.



CRUCERO
Los cruceros transportan proyectiles tres veces más destructivos que los que posee la artillería, pero no son muy efectivos hundiendo submarinos y sus defensas son insuficientes ante ataques aéreos.

UNIDADES AÉREAS

LONGBOW
Además de recargar munición con rapidez, los helicópteros *longbow* transportan seis misiles rastreadores de calor que encontrarán y destruirán cualquier unidad enemiga. Cada misil equivale a un disparo desde un tanque gigantesco, por lo que son ideales para destruir unidades de poderoso blindaje.

UNIDADES DE FUERZAS ESPECIALES

SATÉLITES GPS
Los satélites GPS tardan ocho minutos en recargarse y, una vez activados, sirven como radares para cubrir toda el área de operaciones.

SÓNAR
El sónar se recargará y estará listo para su uso cada 10 minutos. Una vez activado, el sónar mostrará la posición de todos los submarinos enemigos.

TELETRANSPORTADOR
El teletransportador se cargará cada siete minutos y puede desplazar a cualquier vehículo o unidad naval de un lugar al siguiente en unos tres minutos. Cada vez que lo utilizas corres el riesgo de crear un torbellino temporal que destruirá cinco de tus unidades o estructuras.

SOLDADOS DE LAS UNIDADES TACTICAS SOVIETICAS

GRANADERO
Resultan muy útiles para destruir defensas enemigas y pequeñas estructuras, pero cuando mueren explotan, así que más te vale que los granaderos heridos estén bien lejos de los sanos.



INFANTERÍA LANZALLAMAS
Cada uno de los soldados lleva un lanzallamas que cubre un área bastante amplia y que causará daños a la infantería enemiga a su alcance.

PERRO DE ATAQUE
Son muy útiles para hallar espías en la base y para eliminarlos, pero sólo si pueden acercarse lo suficiente sin recibir ningún disparo.

ESTRUCTURAS

ALAMBRADO
Son el doble de resistentes que las trincheras, pero continúan siendo débiles para soportar ataques con granadas, misiles y vehículos blindados.

TESLA COIL
Tardan ocho segundos en recargarse, pero son las mejores defensas para los ataques por tierra y mar (sólo soviéticos). La electricidad que producen basta para destruir un tanque ligero al instante.

UNIDADES NAVALES

SUBMARINO
Los submarinos trabajan mejor en flotas. Atacarán contra todo lo que se les ponga por delante en el modo de vigilancia. Poseen una gran capacidad de ataque y cuando se sumergen son invisibles.

UNIDADES AÉREAS

YAK
Sirven para bombardear a la infantería y destruir vehículos ligeros y estructuras pequeñas. Se recargan con rapidez, pero asegúrate de hacer blanco directo cuando apuntes al enemigo.

MIG
Los MiG son muy rápidos, pero delicados debido a su bajo blindaje. Cada MiG puede recargarse con rapidez y puede transportar hasta seis misiles rastreadores, por lo que son perfectos para apuntar a estructuras enemigas vitales.

HIND
Están equipados con la misma munición que los yaks, pero, a diferencia de éstos, los hinds pueden mantenerse en posición fija para un disparo más preciso. Su tiempo de carga es mínimo y acabarán con cualquier unidad enemiga.

UNIDADES ESPECIALES

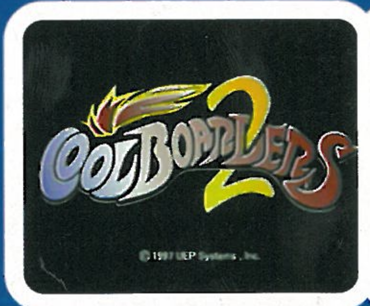
TELÓN DE ACERO
El telón de acero se recarga cada 11 minutos y puede modificar la estructura molecular de una unidad, inmunizándola por un período de 45 segundos.

ARMA NUCLEAR
Tarda 13 minutos en recargarse y puede causar daños de considerable envergadura a estructuras grandes cuando su cabeza nuclear está activada.

PARABOMBAS
Se recarga cada 14 minutos y despachará un avión con explosivos para liquidar los objetivos que estén en su punto de mira. Intenta apuntar siempre a grandes estructuras o grupos de unidades, porque las parabombas no son muy precisas.



COOL BOARDERS 2





TABLAS DE *BONUS*
Establece las máximas puntuaciones para todas las pistas en el modo *Freeride*.

JUEGA COMO ALIEN Y SNOWMAN
Debes completar los 100 movimientos en el modo *Master* y establecer todos los récords en el modo *Freeride*.

CARRERAS INVERTIDAS
Completa las nueve rondas en el modo *Snowboarding Combined* y consigue situarte en la primera posición de algún ránking. Después, pulsa y mantén presionado R1, y selecciona el modo *Snowboarding combined* o *Freeride*.

SELECCIÓN DE PISTA
En la pantalla de selección destaca en este orden: *SBC*, *Onemake*, *Freeride*. Pulsa Círculo y después pulsa sin soltar L1, L2, R1 y R2. No los sueltes y pulsa Círculo otra vez después de la pantalla de selección para uno o dos jugadores.

MODO ESPEJO
Completa la modalidad *SBC* y dirígete a la pantalla de opciones. Pulsa Select en el pad del segundo jugador y luego pulsa R1 y Cuadrado en la pantalla de selección de modo.

¡Suscríbete!

a *PlayStation Magazine* y participa en el sorteo de 5 paquetes compuestos por:

Edición Oficial Española
PlayStation Magazine 15

Deseo suscribirme a PlayStation Magazine por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

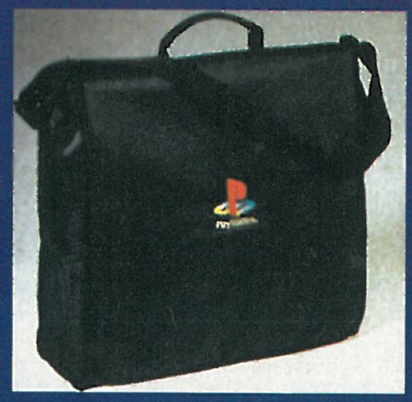
Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorte por aquí

Un juego completo de *Spice World* y una funda oficial de Sony PlayStation

Sorteo el 1 de abril de 1998





Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones S.A. C/Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74

N.124

METAL HAMMER

MARZO 1998

Pts. 375,-
IVA incl.

LA REVISTA DE HARD ROCK
MAS LEIDA EN TODA EUROPA!

VIC

Scott Schafer

Van Halen

Por fin lib

YA A LA VENTA EN TODA ESPAÑA!

abbath

ertones

RON MAIDEN
PEARL JAM
MAX CAVALERA
THE OFFSPRING
THUNDER
DREAM THEATER
RIOT
CRADLE OF FILTH
FEAR FACTORY
y muchos más...

Exclusiva METALLICA:
JASON NEWSTED
no se compraría "RELOAD"!

feedback

En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.

¿PSM? ¿PSX?

Hola, me llamo Emilio, tengo 12 años y hace unas semanas adquirí una consola PlayStation. Agradecería que me resolvieseis algunas dudas.
1. ¿Qué significa eso de *PSM*?
2. Me gustan los juegos de lucha, ¿cuál me aconsejáis, *Dragon Ball* o *Final Fantasy VII*?
3. ¿Qué elijo, *Time Crisis*, *FIFA '98* o *Tomb Raider 2*?
4. ¿Alguna sugerencia?

Emilio Gallego
(Asturias)

1. ¡Por todos los demonios, *PSM* son nuestras siglas, corresponde a *PlayStation Magazine*! Cuánto despistado corre por las viñas del Altísimo... En fin, aprovechamos la ocasión para notificarte que PSX es la abreviatura del nombre de la consola. Bienvenido al mundo PlayStation, muchacho...
2. Y ahora tratemos asuntos más elevados: ¿*Dragon Ball* o *FFVII*? Bueno, depende de lo que desees conseguir: si te gustan los juegos de rol y tienes paciencia, nada como *FFVII*; si lo que buscas es lucha y sólo lucha, *DB* es lo tuyo. En cualquier caso, si tienes ocasión, pruébalos antes de comprar nada.
3. Estamos en las mismas. Los tres son buenos representantes de su género. Te contestaremos con una pregunta: ¿qué prefieres, disparos, fútbol o exploración?
4. ¿Sugerencias? Consulta nuestros PlayTest. No somos dioses (qué pena), pero al menos podrás hacerte una idea de los juegos disponibles en el mercado, a qué género pertenecen, etc.

Nos hemos mudado

En la sección *feedback* de *PSM* 13 apareció una relación de clubs PSX. Fue para nosotros un orgullo vernos incluidos en la lista. No obstante, se publicó nuestra antigua dirección. Ahí van los datos de nuestra nueva sede. Hemos montado el mejor club «destroza-cerebros» para nuestra consola gris y animamos a todos los aficionados a que nos escriban. Medios no nos faltan: tenemos juegos tan alucinantes como *Tomb Raider* 2, *FFVII*, *Crash* 2... e incluso hemos editado una revista exclusiva para los socios del club con entrevistas, trucos, análisis, sorteos...

Club Hackers PlayStation
BDA. Santo Tomás Aquino
Bloque J-90 5º Izqda.
Jerez de la Frontera
11408 Cádiz
y
BDA. Santo Tomás Aquino
Bloque B-42 Bajo Izqda.
Jerez de la Frontera
11408 Cádiz

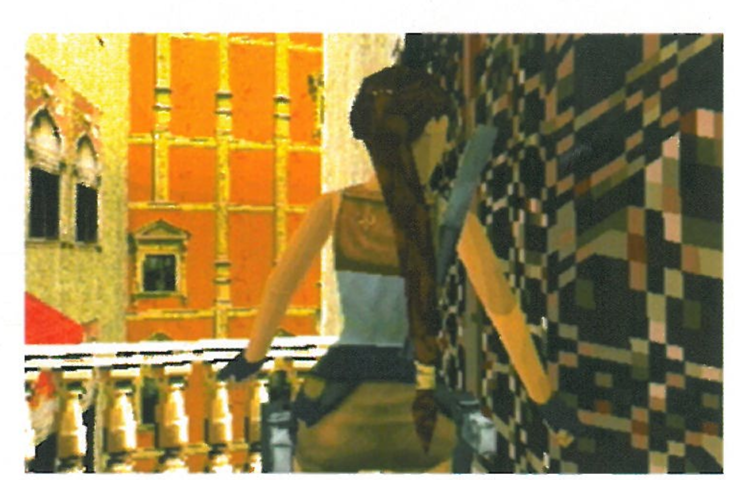
Club Hackers PlayStation
(Cádiz)

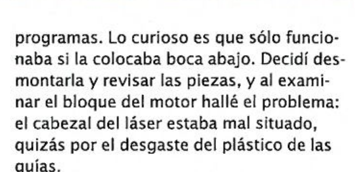
Sentimos el equívoco. Así que estáis por hacernos la competencia con revista propia, ¿eh? Nuestras felicitaciones por la iniciativa. Por cierto, gracias por el dibujo. Ha inaugurado la pared de la redacción. Se admiten más envíos para promover la Colección de Arte *PSM*...

Remedios caseros

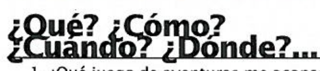
En el número 13 leí el caso de un lector llamado Taki. Al parecer, su consola padecía el «síndrome del salto del disco». La mía hacía lo mismo casi desde que la compré y llegó un momento en que ni siquiera cargaba los programas. Lo curioso es que sólo funcionaba si la colocaba boca abajo. Decidí desmontarla y revisar las piezas, y al examinar el bloque del motor hallé el problema: el cabezal del láser estaba mal situado, quizás por el desgaste del plástico de las guías.
Inserté un trozo de cartón plastificado bajo el bloque del motor y del recorrido del cabezal láser y volví a montar la PlayStation. Resultado: funcionamiento perfecto. Conclusión: debe tratarse de un fallo en el diseño del lector del CD. Opino que Sony debería reemplazar los lectores de CD de manera gratuita. Es una pena que una consola tan formidable pueda originar tales rompecabezas.

J.L.
(León)





Nos alegramos de que hayas podido ajustar tu consola. No hay peor catástrofe que poseer una PSX y no poderla utilizar. Sin embargo, el fallo de los lectores puede deberse a causas muy diversas, y es probable que tu solución no sirva para todos los casos. De todos modos, es estupendo saber que existe tal posibilidad. Nada como ser un manitas.



¿Qué? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Dónde?...

1. ¿Qué juego de aventuras me aconsejáis?
2. ¿Qué juego de plataformas es el mejor?
3. ¿Sabéis si Core va a desarrollar *Tomb Raider 3*?
4. ¿Creéis que debería esperar a la nueva continuación de *Tomb Raider* o comprarme otro juego?

Cristina Giménez
(Barcelona)

1. Si buscas un juego de aventuras en 3-D te recomendamos *Tomb Raider* (1 y 2). Por otro lado, *Broken Sword* y *BS2* son aventuras gráficas excelentes.
2. Es difícil decir cuál es el mejor, pero nosotros estamos encantados con *Crash Bandicoot*, *Pandemonium*, *Abe's Oddysee*...
3. Por ahora, todos los rumores apuntan a una tercera parte de *Tomb Raider*. Pero...
4. Si lo tuyo es estoicismo, no tenemos nada en contra de que esperes hasta el día del Juicio Final, pero nosotros preferimos disfrutar el presente. Además, ¿quién dice que *Tomb Raider 3* conseguirá, como sus antecesores, un 10 sobre 10?

Ya casi está aquí la primavera, y nuestro monumental disco de este mes está que se sale, con nada menos que cinco demos de altura, más otro vistazo en exclusiva a lo último de la Yaroze. Ni nosotros nos lo creemos...



Pandemonium 2





[1] La jugabilidad es muy parecida a la del original, pero con una paleta de colores intensificada hasta extremos exasperantes. [2] Cuídate de tocar esas bolas.

■ EDITOR	**Proein**
■ GÉNERO	**Plataformas en pseudo 3-D**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Hará cosa de un año el mundillo de los videojuegos se centró en el pulso que un pequeño marsupial australiano sostuvo contra el poderío de dos magos adolescentes asexuados. Doce meses después, ambos juegos tienen su secuela, y vuelve a ser un asunto de marsupial contra mago.

El disco del mes pasado incluía una demo de *Crash 2*, así que ahora es el turno de *Pandemonium 2* y su nivel de introducción. Tu misión es abrirte paso por diversos puzzles, desde montañas nevadas a los resbaladizos caminos del último tramo. Al igual que en el juego completo, puedes elegir entre ambos personajes. Nikki puede alcanzar elevadas alturas con sus saltos, mientras que Fargus empuña una pesada arma con la forma de Sid, su fiel varita. Sigue nuestro consejo y usa a Nikki en este nivel: aquí la clave es la altura. Diviértete.

■ Controles

← **Izquierda**

→ **Derecha**

(X) **Salto**

(□) **Disparo**

(○) **Especial**

■ Características adicionales

La versión acabada presenta 14 niveles de plataformas lisérgicas, con muchas y muy sádicas sorpresas para el jugador a medida que avanza el juego.

■ Información adicional

Pandy 2 obtuvo su análisis completo en *PSM* 14, donde recibió un 8/10 y se lo tildó de «divertidísimo»



[1] En las postrimerías, los dos protagonistas se enfrentan a bestias aterradoras. [2] El puente de Size, más bien grandote. [3] Salta sobre las humeantes burbujas de lava para escapar.

En el CD

Grand Theft Auto

[1] Si provocas demasiado follón, la policía te pondrá las cosas pero que muy difíciles. [2] Cuando tu «búsqueda y captura» (en la parte superior de la pantalla) llega a cuatro monedas, empezarás a encontrar controles de la «poli» en las principales autopistas. [3] Cuando te arrestan, te dicen lo malo que eres. [4] Intenta no chocar con el autobús, está lleno de críos...



EDITOR	Proein
GÉNERO	Simulador de carreras
PROGRAMA	Demo jugable

Más esperado que la Semana Santa, más prohibitivo que una película porno y con más violencia que una de Tarantino, ya está aquí *Grand Theft Auto*. Tras una gestación de tres años, este «simulador de crímenes» para PlayStation ya se ha ganado una interpelación en el parlamento británico debido a su contenido, ejem, singular. Como verán los jugadores en esta demo, el escándalo no tiene visos de terminar.
Ambientado en el sórdido mundo de las grandes ciudades actuales, tu personaje es un criminal de poca monta procedente de los bajos fondos que busca una vía rápida a la cima por cualquier medio. *GTA* es en su mayor parte un título basado en misiones, con más de 200 embutidas en un solo CD. Éstas van desde birlar un par de taxis a precipitar un autobús cargado de explosivos contra la puerta de una comisaría. En esencia, aquí podrás hacer cualquier cosa, sobre todo si es ilegal. El juego también ofrece mucha libertad al jugador: te lo puedes pasar bomba con sólo robar el coche más veloz que encuentres y dedicarte a zumbar como un temerario por cada metrópolis.

Esta demo dispone de cuatro misiones. Para seleccionar una, sigue la flecha amarilla que lleva a las cabinas de teléfono de fuera del parque. Responde a una de las cuatro llamadas y sigue luego las instrucciones de pantalla y la flecha amarilla para completar la misión. Si la policía se empeña en perseguirte, busca algún taller de mala muerte donde te repinten el coche y te cambien la matrícula por un módico precio. Y recuerda: la mitad de la diversión de *GTA* reside en explorar la ciudad y probar cosas diferentes...

Controles

En todo momento

←**Girar a la izquierda**

→**Girar a la derecha**

Al conducir

✕ **Acelerar**

△ **Ir marcha atrás**

□ **Salir del vehículo**

R **Girar con freno de mano**

A pie

✕ **Adelante**

△ **Atrás**

□ **Robar/entrar en vehículo**

○ **Disparar/golpear**

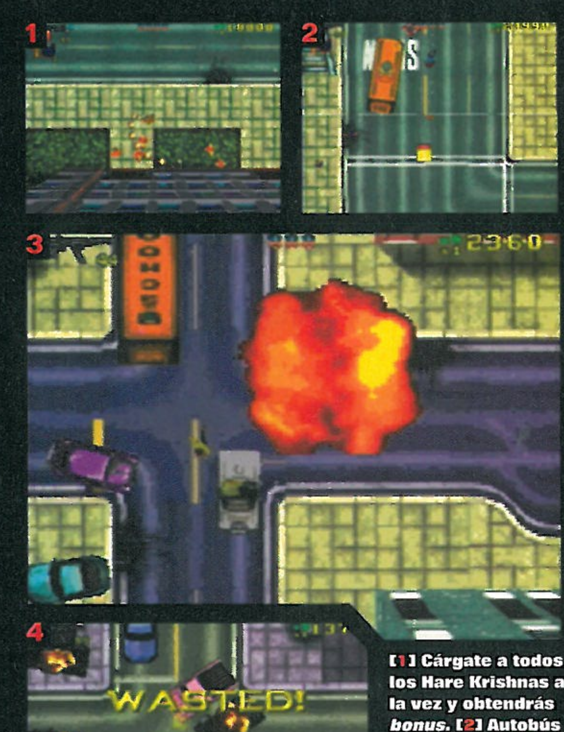
R **Saltar sobre coches**

Características adicionales

Para cuando *GTA* salga a estas pacíficas calles nuestras, esparcirá más de 200 misiones en tres ciudades estadounidenses «de ficción».

Información adicional

En este mismo número dispones de un análisis en el que *GTA* consigue un muy impresionante 8/10. El juego más polémico del año, y sin duda uno de los más ambiciosos de los diseñados hasta la fecha.



[1] Cárgate a todos los Hare Krishnas a la vez y obtendrás *bonus*. [2] Autobús escolar 1, Policía 0. [3] El autobús de *Speed* redujo a menos de 80. Vaya. [4] No olvides que la «poli» lleva pistolas...

adidas Power Soccer 2

¡No te preocupes! Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan, haz *reset* y cárgalos de nuevo.

■ EDITOR	Sony/Psygnosis
■ GÉNERO	Juego de fútbol
■ PROGRAMA	Demo jugable

El año pasado fue bueno para los simuladores de fútbol, pero para quienes gustan de juegos duros, sólo había una opción: *Adidas Power Soccer*. Junto a los habituales controles de pase y chute había otros, como la súper entrada o la chilena explosiva. El fútbol se cruzaba con el *beat 'em up* de un modo de lo más absorbente. La secuela estaba garantizada.

En nuestra preciosa demo de dicho sucesor, diriges a la selección inglesa en su enfrentamiento con la escuadra francesa. Es una demo difícil de dominar, estás avisado. Como consejo, mantén un hombre lo más avanzado que puedas, ya que los porteros tienden a perder la pelota. No es la táctica más lucida del mundo, pero bueno, si funciona...



Las situaciones a balón parado se manejan muy bien, y parece fácil marcar.





[1] Esto sucederá a menudo en los primeros partidos.
[2] Las embestidas nunca dan buen resultado.

■ Controles

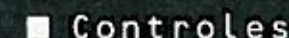
↑ **Hacia delante**

↓ **Hacia atrás**

← **Izquierda**

→ **Derecha**

Con la pelota



✕ **Pase corto**

□ **Pase largo**

○ **Chute**

△ **Salvar una entrada**

Sin la pelota

△ **Cabecear**

□ **Toque con el pecho**

✕ **Entrada**

○ **Embestida con ambos pies**

■ Características adicionales

El juego completo presenta más de 50 equipos y ocho estadios.

■ Información adicional

En este número podrás leer una evaluación a fondo de *adidas Power Soccer 2*.

Courier Crisis

■ EDITOR	Erbe
■ GÉNERO	«Arróllales» con la bici
■ PROGRAMA	Demo jugable

Ahora tienes la oportunidad de probar la vida de un mensajero en bici, gracias a la demo de este «mensaca» del próximo milenio. Bien sujeto al sillín, intentarás cumplir con las horas de entrega y conseguir más encargos.

Si subes a la acera podrás dedicarte a llevarte peatones por delante, y por si fuera poco, dispones del botón de patada o de puñetazo. Mediante una ingeniosa combinación de botones, el ciclista también puede realizar toda suerte de acrobacias, como circular sobre la rueda trasera. Sencillo y divertido, *Courier Crisis* no es el mejor juego del mundo, pero te lo pasas pipa con él.

■ Controles

← **Giro a izquierda**

→ **Giro a derecha**

✕ **Salto. Mantén pulsado para reunir potencia y suelta luego para saltar**

○ **Freno**

□ **Pedaleo. Pulsa dos veces para obtener un aumento de la velocidad**

△ **Puñetazo o patada a los peatones**

L1 **Puñetazo a la izquierda**

L2 **Patada a la izquierda**

R1 **Puñetazo a la derecha**

R2 **Patada a la derecha**

Acrobacias (en el aire)

↓+R1+L2 **Sobre la rueda trasera**

↑+L2 **Bicicleta en horizontal**

↓+L1+R1 **Giro de 360º**

■ Características adicionales

A los perros, se los trata a patadas. Así que, ya sabes.

■ Información adicional

La versión íntegra del juego presenta la pasmosa cifra de 250 misiones que completar en cinco zonas distintas de la ciudad, desde el puerto al barrio chino y los edificios municipales.





No esquives los coches. ¿Para qué, si puedes saltar sobre ellos con tu bici fardona?

Frogger





[1] La barra roja muestra el tiempo que queda. [2] Calcula bien, porque si no... [3] No es nada de diseño, sólo la salida. [4] He aquí la rana en dicha salida. [5] ¡Pero si las ranas saben nadar!

■ EDITOR	Electronic Arts
■ GÉNERO	Arcade «retro»
■ PROGRAMA	Demo jugable

Allá a principios de los ochenta, cuando los salones arcade estaban llenos de futuros clásicos como *Space Invaders*, *Pac Man* y *Scramble*, vino una ranita y les robó el número con un juego que sacó de sus casillas a los responsables del código de seguridad vial.

Como sucedía en la mayoría de juegos de entonces, la trama era sencilla: cruza una carretera, esquivando el tráfico antes de brincar a un río (como la carretera, pero con agua) y abalánzate desde un nenúfar a un tronco, cuidando de no servir de tentempié a los cocodrilos. Y así todo el rato, hasta que te quedabas sin cambio o bien te morías de aburrimiento. Al actualizar el juego, el fabricante ha añadido una necesaria variedad y una capa de pintura 3-D.

La demo tiene lugar en las Islas Lily, donde debes saltar desde una tortuga a tierra firme y encontrar a tus compañeros antes de que el tiempo se agote. Sólo un apunte: las ranas no saben nadar.

■ Controles

↑ Salto adelante

↓ Salto atrás

← Salto a izquierda

→ Salto a derecha

□ Sacar la lengua

✕ Súper salto

○ Croar

■ Características adicionales
Hay 40 niveles de locura «retro» en la versión completa, con opciones para uno y dos jugadores.

■ Información adicional
Frogger no es un juego excepcional, que digamos, pero tiene su gracia.

A Dog Tale / anuncio de net Yaroze

■ EDITOR	Ira Rainey
■ GÉNERO	Plataformas en 2-D
■ PROGRAMA	Demo jugable

Ambientado en un colorido mundo, *A Dog Tale* te pone en la piel de un tipo que busca su perro perdido. Tu amigo, un personaje cabezón y con unas gafas que parecen de soldador, debe saltar de plataforma en plataforma y evitar todo tipo de amenazas, desde afilados cactus a unos malos muy inusuales. El sistema de control es algo complicado al principio, pero si insistes enseguida le pillas el tranquillo.

Programado por Ira Rainey en sólo dos meses, este juego inició su andadura como un simple experimento. Sin embargo, era una pena dejarlo tal cual, así que Ira añadió algunos elementos de jugabilidad en el puchero y el potaje resultante se convirtió en esta demo.

■ Controles

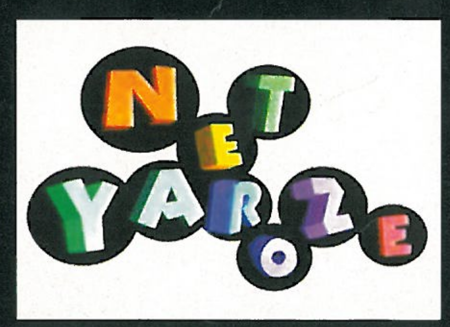
← Izquierda

→ Derecha

✕ Salto

■ Características adicionales
Al principio de comprar la Yaroze, Ira hizo un gran uso de la sede Web oficial y los *newsgroups* para ayudarlo a programar. Para más información y saber cómo ponerte en contacto con la gente que está metida en el asunto, echa un vistazo al vídeo de la net Yaroze (también en el disco).





La calidad de los juegos de Yaroze mejora por momentos. Para más información, en el anuncio de la net Yaroze está todo lo que debes saber.

EL MES QUE VIENE

Discworld 2



Formula Karts



Rosco McQueen



Judge Dredd



Actua Soccer 2



Para el próximo número hemos pensado en un pulso entre los deportes, las aventuras, las plataformas, los disparos y la táctica. Así que haremos el bombero con Rosco McQueen y de brujo lelo con Discworld 2, y a ratos nos dedicaremos a pasearnos en bólido a cargo de Formula Karts y a sudar la camiseta en Actua Soccer 2. Y, para que no nos tachen de «inhumanos», lucharemos contra el crimen en Judge Dredd.



Game Over

Aquí está lo que ni por asomo encontrarás en tu PSM de abril:

* Análisis de sangre
* Sección de trucos de la señorita Pepis
* Foto en portada de María del Monte
* Reportaje de la Feria de Abril de Sevilla
* Sorteo de 10 juegos completos de la oca
* ¿Un Game Over como éste?

Bueeeeno. Puede que te desvelemos más sobre Tekken 3, Gran Turismo, Medievil, la continuación de Time Crisis, Point Blank...

Además...

Riven, Alundra, Armoured Core, Rascal, Street Fighter Collection, X-Men... y muchos más.



Si está interesado en anunciarse en esta sección sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos

Madrid (91) 372 87 80
Barcelona (93) 417 90 66

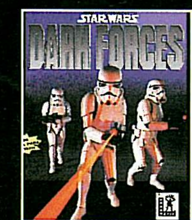
HERC'S ADVENTURES™

ERES EL ELEGIDO

Desata la ira de los Dioses

El juego más divertido que puedas encontrar para tu consola tiene como protagonista al fortachón Hércules, el elegido de los Dioses para restaurar el bien en los remotos parajes de la Grecia Antigua. Un recorrido por toda la fauna de animales mitológicos, que se han empeñado en hacer quedar mal a Hércules, Atlanta y Jasón ante el generoso -ahora desquiciado- Zeus. ¿Tu misión?, devolver la seriedad al mismísimo Olimpo de los Dioses.

Rebel Assault II™




Dark Forces™







www.lucasarts.com

ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

NAGANO OLYMPIC WINTER GAMES

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

NAGANO WINTER OLYMPICS'98

FIEBRE DE ORO

Emoción hasta el límite. 16 países compiten en 12 disciplinas principales. Los esquiadores llegan al estadio. Todos luchan por conseguir el oro. En Nagano la competición es despiadada: hasta 3 rivales esperan un falso movimiento. Konami tiene la licencia original: Los juegos Olímpicos de Invierno 1.998 de Nagano para PlayStation y Nintendo 64

¡QUE COMIENCEN LOS JUEGOS!







